LES CONTRÉES DU RÊVE

REVISITÉES



Un grand classique, complété et corrigé, enrichi par de nouveaux monstres, éléments de décor et personnages, et augmenté d'un journal de voyage dans les Contrées du Rêve.

pour





Chris Williams, Sandy Petersen
Appel, Campbell, J. Clegg, S. Clegg, Frances, Herber, Hutchinson, Willis, Bayless, Carrick, Eckhardt, Gallacci, Geier, Ramos, Roland, Schultz-Savoy



Les Contrées du Rêve revisitées





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

LES CONTRÉES DU RÊVE
REVISITÉES

Quatrième Édition, Complétée et Corrigée

par
Chris Williams & Sandy Petersen

avec
Shannon Appel, Kerie Campbell, Jacqueline Clegg, Scott Clegg, Phil Frances, Keith Herber, Susan Hutchinson, Lynn Willis

et des emprunts à
Scott David Aniolowski, Larry DiTillio, Kevin A. Ross

Illustrations par
Raymond Bayless, Paul Carrick, Jason Eckhardt, Steve Gallacci, Earl Geier, Kevin Ramos, Mark Roland, Carolyn Schultz-Savoy

Projet et Édition : **Shannon Appel**
Projet initial : **Sandy Petersen, Sam Shirley, Lynn Willis**
Maquette : **Shannon Appel**
Relecture : **Alan Glover, Janice Sellers**

Version française
Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. NEXUS**

Chaosium Inc. - 1999

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0187-4
Édition et Dépôt légal : Juin 1999

Titre original : The Complete Dreamlands

Crédits Détaillés

Bon nombre de personnes ont collaboré aux *Contrées du Rêve*. Initialement, ce supplément a été conçu et mis en forme par Sandy Petersen qui a rédigé l'ébauche de la plupart des chapitres. Kerie Campbell a, lui aussi, largement contribué à la première édition par son travail sur le Guide, les PNJ et le Bestiaire.

Ont en outre participé à cette première édition, Jacqueline Clegg (Guide), Scott Clegg (Guide), Phil Frances (Évoquer l'Atmosphère), Keith Herber (Divers dieux), Susan Hutchinson (Guide) et Lynn Willis (À Travers les Portes).

Deux aventures de la première édition ont été reprises dans ce recueil, "Les Voiles Jaunes", de Phil Frances et "L'Élève de Pickman" de Keith Herber.

Cette quatrième édition est d'abord l'œuvre de Chris Williams qui a développé tous les chapitres de ce recueil pour y inclure d'autres auteurs inspirés par les Contrées du Rêve. Le système de création de personnage présenté dans cette édition est dû à Shannon Appel.

Divers monstres et dieux ont été importés d'autres suppléments pour compléter cette édition. Leurs auteurs sont Scott David Aniolowski (Enfants d'Abhoth, Gardiens des Cristalliseurs de Rêves, Spectres d'Ib), Larry DiTillio (Enfants du Sphinx), Phil Frances (Wénéliens et Monstres Phosphorescents), Keith Herber (Messager d'Azathoth, Ghadamon, Robigus) et Kevin A. Ross (Larves des Autres Dieux).

Raymond Bayless a peint la première de couverture et Mark Roland l'image qui figure au sommet de la quatrième de couverture. Les petits dessins intérieurs sont d'Earl Geier et les grands de Jason Eckhardt et Kevin Ramos. Les grandes encres intérieures sont de Paul Carrick. La plupart des cartes ont été réalisées par Carolyn Schultz-Savoy, à partir de sources antérieures et des notes des auteurs de ce recueil. Certaines ont été légèrement modifiées pour cette édition. La nouvelle carte du Monde Inférieur a été dessinée par Steve Gallacci à partir d'esquisses de Chris Williams.

La première édition des Contrées du Rêve contenait quatre aventures qui n'ont pas été reproduites ici. Qu'elles aient influencé le présent travail ne fait guère de doute. Leurs auteurs étaient Richard T. Launius, Mark Morrison, Jeff Okamoto, et Sandy Petersen.

Les Contrées du Rêve Revisitées est un supplément à L'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

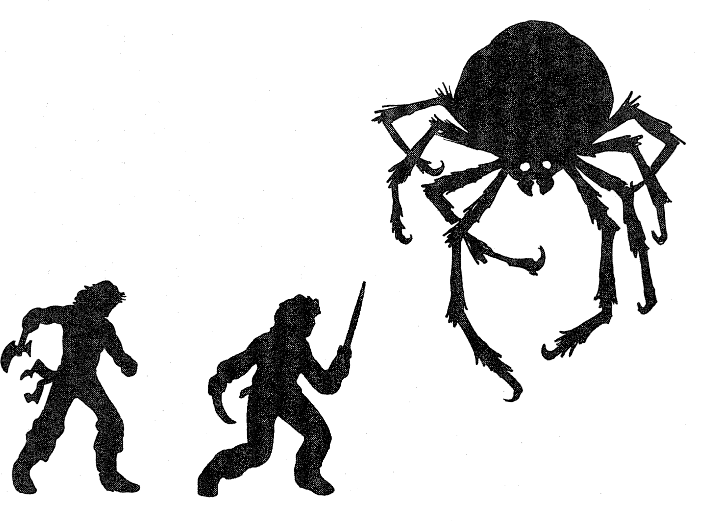


Table des Matières

Introduction des auteurs 6
PREMIÈRE PARTIE : LE DÉCOR 7
Le portail du Profond Sommeil 8
Dans les Contrées du Rêve 8
Kaman-Thah et Nasht [illustration] 9
Les rêves dans les rêves [encart] 10
L'Horloge-Temps [illustration] 11
Table des Effets Cauchemardesques [encart] 12
À l'intérieur du rêve 13
Sortir des Contrées du Rêve 13
Deux nouvelles compétences pour les Contrées du Rêve [encart] 14
Évoquer l'atmosphère du rêve 16
Les peuples du rêve [encart] 17
La quête onirique de Randolph Carter 18
Les Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger [illustration] 18
Dylath-Leen [illustration] 20
La Grande Cataracte [illustration] 22
Le Mont Ngranek [illustration] 26
La Vallée de Pnath [illustration] 30
Sérannie [illustration] 34
Inquanok [illustration] 36
Le Guide des Contrées du Rêve 41
Le monde de la surface 41
Les différentes Contrées du Rêve [carte] 41
L'Est 41
La Cité de Céléphaïs [carte] 43
Autres lieux de la surface [encart] 44
Le Nord 45
À l'intérieur des Pics de la Barrière Grise [plan] 46
Lomar [carte] 47
Sarkomand [illustration] 49
Oriab 49
Oriab [carte] 50
Les mers 51
Bête Lunaire [illustration] 51
L'Ouest 53
Le Bois Enchanté [illustration] 54
Dylath-Leen [illustration] 56
Plan partiel de Hlanith [carte] 58
La Jungle de Kled [carte] 59
Mnar [carte] 59
Ulthar [illustration] 63
Autres lieux 65
Le Monde Inférieur 65
Le Monde Inférieur [carte] 66
Sur la Lune 67
L'autre Bendal-Dolum [illustration] 68
Les Mondes Au-Delà 69
Le Monde de la Surface [carte] 70
Le Who's Who des Contrées du Rêve 72
Le bestiaire des Contrées du Rêve 83
Les dieux des Contrées du Rêve 119
Le grimoire des Contrées du Rêve 132
Artefacts magiques 132
Ouvrages 132
Sortilèges 133
Les natifs des Contrées et les sortilèges [encart] 135
L'atelier du sorcier [illustration] 137
DEUXIÈME PARTIE : AVENTURES 140
Les Voiles Jaunes 141
La recherche 142
En route vers Sarrub 143
Le Secret des Sarrubiens [encart] 144
La Chose dans le Miroir [illustration] ... 145
Yundu 146
Conclusion 147
L'élève de Pickman 148
Le calvaire de Nelson Blakely [encart] ... 150
Penny Tilstrom [illustration] 151
Sur la piste des peintures 154
Une Goule [illustration] 158
Dans les Contrées du Rêve 161
Le Cimetière [plan] 162
Tombeau de la Sorcière [plan] 163
La Sorcière [illustration] 165
Aide au Rêve [encart] 166
Conclusion 168
TROISIÈME PARTIE : APPENDICES 169
Création d'un aventurier des Contrées du Rêve 170
Caractéristiques 170
Jets de caractéristiques & bonus aux dommages [encart] 170
Background 171
Lieux et professions [encart] 171
Comment créer votre aventurier des Contrées du Rêve [encart] 172
Compétences 174
Compétences des Contrées du Rêve [encart] 174
Professions des Contrées du Rêve [encart] 175
Armes et armures des Contrées du Rêve [encart] 176
Les natifs et les sortilèges [encart] 177
Verso de la fiche 177
Et maintenant ? 177
Une bibliographie des Contrées du Rêve .. 178
Une chronologie des Contrées du Rêve .. 179
Index 180
Feuille d'aventurier des Contrées du Rêve (Recto) 183
Feuille d'aventurier des Contrées du Rêve (Verso) 184



Introduction des auteurs

Un survol des Contrées du Rêve et du contenu de cet ouvrage ; un rappel sur les récits qui l'ont inspiré.

Pour moi, tout a commencé quand Janice Sellers, mon amie et colocataire, m'a signalé que Chaosium se préparait à publier une quatrième édition du supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, "Les Contrées du Rêve". Je ne pouvais que m'y intéresser...

J'adorais depuis toujours les récits que HPL nous a rapportés de ces Contrées et je l'ai dit à Janice. Je lui ai aussi confié que je pensais qu'il y avait matière à compléter les éditions précédentes. Je ne pouvais alors me douter des conséquences. Une chose en entraînant une autre, je me suis retrouvé attelé au projet.

Dans un premier temps, j'ai passé en revue tous les livres que j'ai pu trouver (fiction et jeu de rôle) à la recherche des nouveaux éléments publiés depuis la sortie de la première édition ou négligés par celle-ci. Cette recherche, et la compilation de mes notes, m'a pris six mois à elle seule. Je m'étais toujours demandé ce que pouvait ressentir mon PJ quand il s'immergeait des heures et des heures dans de vieux recueils poussiéreux de connaissances interdites, pourchassant sans fin une référence obscure après l'autre ; maintenant je le sais.

De cet océan de livres et d'histoires, dont certaines m'ont été envoyées par E-mail par des collègues serviables (merci les gars), j'ai ramené un butin de descriptions : personnages, endroits, ouvrages, sortilèges, monstres et dieux. Il a ensuite fallu mettre ces richesses au clair sur le papier et c'est le résultat de ces efforts que vous tenez entre vos mains. J'ai fait de mon mieux pour vous apporter autant d'informations nouvelles et détaillées que possible sur les Contrées du Rêve. J'espère que vous en tirerez autant de plaisir que j'en ai trouvé à les rédiger.

Je voudrais maintenant souligner que nombre de nouveaux éléments de ce recueil s'inspirent des œuvres de Brian Lumley, alors qu'assez peu sont issus de celles de Lord Dunsany. Je sais que certains d'entre vous auraient voulu trouver plus de Dunsany dans cette édition, mais je tenais à ce que ce livre décrive les Contrées du Rêve d'H.P. Lovecraft, pas le Monde Fantastique de Lord Dunsany. Même si Lovecraft s'est sans aucun doute inspiré de Dunsany pour écrire ses récits des Contrées du Rêve, le paysage n'est pas le même. Brian Lumley, en revanche, a écrit cinq livres entiers, et une partie d'un sixième, avec les Contrées du Rêve de Lovecraft pour décor. Je pense que vous approuverez les nouveaux éléments sélectionnés.

J'aimerais enfin remercier les personnes suivantes : Janice Sellers, qui m'a signalé cette opportunité et n'a jamais douté de mes capacités de rédaction ; Lynn Willis, qui m'a offert d'écrire ce livre et a patiemment supporté mes opinions irrévocables ; Shannon Appel, qui m'a prêté un grand nombre de ses livres pour mes recherches ; Scott Aniolowski qui a répondu à mes questions tatillonnes et toute l'équipe de R. Talsorian Games (mes employeurs habituels) qui a gracieusement supporté mon manque de disponibilité pendant les neuf mois qu'il m'a fallu pour écrire ce livre. Merci à tous et à toutes.

Pour finir, je voudrais dédicacer ce livre à mon ami Ross "Spyke" Winn, qui n'a cessé de me harceler pour que je m'implique et écrive toujours plus. J'espère que tu es content maintenant et que tu vas la fermer.

Bien, le temps des au revoir est maintenant passé et je crois que vous pouvez tous embarquer dans le train fantôme. En voiture !

— *Chris Williams*

Au fil de divers contes enchanteurs, plus merveilleux qu'horribles, Howard Philip Lovecraft a créé tout un monde : les Contrées du Rêve où certains initiés ont pu vagabonder en songe.

Dans la plupart de ces récits, les descriptions et localisations des villes, endroits, personnes ou créatures sont pour le moins floues. Les cartes et informations compilées dans ce livret ne sont peut-être pas aussi achevées que d'aucuns pourraient le souhaiter. D'autres Gardiens auront sans doute une conception personnelle du lieu où dorment les ruines de Sarnath ou de la direction de Kadath, au nord ou au sud. Libre à eux de modifier la carte au gré de leur sensibilité et de déconcerter leurs joueurs.

Les Contrées du Rêve de Lovecraft ont un caractère éthéré et troublant. Les choses y subissent des distorsions et sont voilées d'irréalité. Maintes beautés ineffables côtoient nombre de terreurs cosmiques. Songez à tout cela en décrivant êtres et lieux. Le monde entier est un rêve ; ainsi doit-on le présenter et l'animer.

Ce livre ouvre à vos investigateurs un vaste champ d'exploration. Nous vous suggérons de leur tracer de grandes lignes de recherche basées sur les informations que vous y puiserez, mais ne permettez pas aux joueurs de compulser ces pages. Il est de grands mystères qui ne devraient pas être divulgués aux rêveurs novices.

Afin d'exploiter au mieux ce recueil, le Gardien ferait bien de lire "À la Recherche de Kadath" (recueil "Démons et Merveilles"). Il aurait aussi avantage à prendre connaissance d'une ou plusieurs des autres nouvelles de Lovecraft : "Par-delà le Mur du Sommeil", "Les Chats d'Ulthar", "Céléphaïs", "La Malédiction de Sarnath", "Hypnos", "Les Autres Dieux", "Polaris", "La Quête d'Iranon", "L'Étrange Maison Haute dans la Brume", "Le Bateau Blanc" dans le recueil *Dagon et Autres Nouvelles de Terreur* ainsi que "La Clé d'Argent" et "À Travers les Portes de la Clé d'Argent" dans le recueil *Démons et Merveilles*.

Il serait également souhaitable de parcourir "The House of the Worm" de Gary Myers, qui contient quelques excellentes histoires, toutes situées dans les Contrées du Rêve de Lovecraft. Lord Dunsany et Clark Ashton Smith sont encore des sources d'inspiration potentielles : la plupart de leurs récits fantastiques se déroulant dans ces mêmes Contrées ou, pour le moins, dans un monde voisin.

— *Sandy Petersen*

Première Partie :
Le Décor

Toutes les bonnes histoires s'inscrivent dans un décor, même celles qui se déroulent dans l'étrange monde insaisissable des rêves. Cette première partie est un recueil de descriptions de personnages, lieux et choses que vous pourrez utiliser pour meubler vos propres Contrées du Rêve et articuler vos aventures oniriques. Elle est divisée en huit chapitres.

Le premier, **Le Portail du Profond Sommeil**, explique comment accéder aux Contrées du Rêve, quelques-unes des règles de base du lieu et comment le quitter ensuite.

Le deuxième, **Évoquer l'atmosphère du rêve**, propose au Gardien quelques styles de maîtrise du jeu dans les Contrées du Rêve et plusieurs manières d'intégrer des aventures oniriques à une campagne en cours dans le Monde de l'Éveil.

Le troisième, **La quête onirique de Randolph Carter**, est un journal de voyage dans les Contrées du Rêve. Il retrace le périple de Randolph Carter à la recherche de Kadath. Ce récit permet d'introduire nombre de personnages et lieux des Contrées du Rêve.

Le quatrième, **Le guide des Contrées du Rêve**, offre une description géographique des Contrées région par région : L'Est, Le Nord, Oriab, Les Mers, Le Sud, L'Ouest, La Lune, Le Monde Inférieur et Les Mondes Au-Delà.

Le cinquième, **Le Who's Who des Contrées du Rêve**, dresse le catalogue des PNJ importants du domaine onirique.

Le sixième, **Le bestiaire des Contrées du Rêve**, rassemble toutes sortes d'informations sur de nombreuses créatures des Contrées et dimensions voisines.

Le septième, **Les dieux des Contrées du Rêve**, décrit les panthéons dominants des Contrées du Rêve. Il dresse une liste des dieux adorés en ces lieux, depuis les Grandes Entités bénignes jusqu'aux terribles Dieux Extérieurs.

Le huitième, **Le grimoire des Contrées du Rêve**, apporte une touche finale au décor en cataloguant les artefacts, ouvrages et sortilèges que l'on peut rencontrer dans le monde fantastique des rêves.



Le Portail du Profond Sommeil

Un survol des Contrées du Rêve ; les voies qui permettent d'y accéder ; ce qu'on y fait et comment quitter ce lieu de sommeil.

Derrière vos paupières, à l'intérieur de votre esprit et sous votre subconscient, s'étend un autre monde. Dans ce domaine fantastique, les rêves sont des réalités et les cauchemars rôdent juste à la limite de votre vision. Ce sont les Contrées du Rêve de la Terre, une dimension parallèle à la nôtre. Elles n'existent que pour et par les rêveurs de la Terre, qu'ils soient humains ou non.

Les Contrées du Rêve sont en un sens une idée façonnée par les hommes. Et si un homme peut facilement mourir, les idées sont beaucoup plus difficiles à tuer. Elles se nourrissent des mythes, des légendes et de la mémoire raciale. Les Contrées du Rêve ont donc survécu à travers les âges. Elles ont vu croître et s'effondrer bien des grandes civilisations du Monde de l'Éveil. Chacun de ses flux et reflux a laissé sa marque sur ce monde invisible qui se trouve si proche de nous mais dont des éternités nous séparent. Pourtant, les Contrées du Rêve sont restées très semblables à ce qu'elles étaient quand les esprits des premiers hommes les ont invoquées : le domaine du fantastique et du chimérique, de l'étrange et du merveilleux, de la joie et de l'horreur.

Alors étendez-vous, fermez les yeux et rêvez, car dans les rêves tout est possible.

Dans les Contrées du Rêve

Il y a beaucoup de manières d'accéder aux Contrées du Rêve, mais il n'existe que deux méthodes de base pour le faire. La plupart des visiteurs empruntent la voie des rêves : seuls quelques rares voyageurs pénètrent physiquement dans ce lointain royaume chimérique.

Au hasard des rêves

La voie onirique la plus empruntée pour accéder aux Contrées du Rêve passe par les Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger et la Caverne de la Flamme. Une nuit, dans ses rêves, un investigateur peut rencontrer un énorme escalier qui s'enfonce dans les profondeurs du rêve ordinaire qu'il est en train de vivre. S'il cherchait à se rendre dans les Contrées du Rêve, il reconnaît alors les Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger sur une réussite de Mythe de Cthulhu. Quel que soit la forme ou le décor du rêve en cours, les Soixante-Dix Marches ont toujours la même apparence, un escalier de marbre richement sculpté, presque baroque. Cet escalier peut apparaître n'importe où, à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un grand véhicule, un navire par exemple, dans une caverne ou même en extérieur. Quel que soit l'endroit où se trouve l'investigateur, cet escalier descend toujours.

Qu'il ait reconnu ou pas cet escalier pour ce qu'il est, le rêveur peut décider de l'emprunter. Les Gardiens qui ont besoin qu'un investigateur descende l'escalier et pénètre dans les Contrées du Rêve ne doivent pas hésiter à déplacer cet accès autant que nécessaire et à le faire sans cesse apparaître devant le rêveur (tout est si étrange dans les rêves) jusqu'à ce qu'il le prenne ou s'éveille. Arrivé en bas, le rêveur pénètre dans une grande caverne où une colonne de feu monte du sol jusqu'au plafond. C'est le temple caverne des prêtres Nasht et Kaman-Thah. Un au moins de ces deux prêtres est toujours éveillé et prêt à accueillir le visiteur au bas des marches. À l'autre bout de la caverne, un second escalier conduit au Portail du Profond Sommeil qui s'ouvre sur le Bois Enchanté des Contrées du Rêve.

Mais les Soixante-Dix Marches ne constituent pas la seule voie onirique vers les Contrées du Rêve. Certains peuvent voir leurs rêves les emmener au bord d'une falaise, comme cela a été le cas pour le Roi Kuranes. Ils sont alors pris d'une curiosité intense et étrangement certains qu'aucun mal ne peut leur arriver s'ils s'avancent dans le vide. Si nécessaire, le Gardien peut encourager ses PJ à sauter en faisant intervenir de terribles poursuivants ou autres. Une fois dans le vide, l'investigateur flotte doucement vers le bas au milieu de diverses formes sombres, sphères vaguement luisantes et choses ailées secouées de rires. Même si ces formes, sphères et choses ailées terrifient et émerveillent tour à tour le rêveur, elles ne peuvent lui faire aucun mal. Soudain, une brillante déchirure apparaît dans l'air devant l'investigateur. À travers elle, transparaît un somptueux paysage des Contrées du Rêve. Bientôt, le rêveur se pose doucement sur le sol. Par cette voie, le Roi Kuranes est arrivé dans la vallée d'Ooth-Nargai, mais le Gardien a toute latitude pour choisir l'endroit des Contrées du Rêve où il désire faire atterrir ses PJ.

La dernière des trois grandes voies oniriques vers les Contrées du Rêve est le Bateau Blanc. Ce dernier n'apparaît qu'aux rêveurs proches de la mer. Dans ses rêves, l'investigateur voit s'approcher de lui un vaisseau blanc, avec mâts et rangées de rames, qui glisse sans heurts, quelles que soient les conditions météorologiques et la direction du vent. De plus près, il s'aperçoit que le Bateau Blanc glisse, en fait, juste au-

dessus de la crête des vagues. Sur le pont du navire se dresse un grand homme barbu, vêtu d'une toge. Il semble qu'il invite les rêveurs à le rejoindre à bord. Si un investigateur se décide en ce sens, un pont de rayons de lune s'étend du vaisseau jusqu'à lui. L'homme barbu se présente au visiteur comme le Capitaine. Il n'a aucun autre nom. Ce Capitaine fréquente surtout les régions les plus agréables, comme Sona-Nyl ou Ennon, mais il connaît fort bien toutes les Contrées du Rêve et peut emporter ses passagers vers n'importe quelle région de leur choix, pourvu qu'elle soit accessible par mer. Il a même vogué par deux fois par-delà les Colonnes de Basalte de l'Ouest et a réussi un jour à atteindre la Cathurie des légendes. Si ses passagers ne sont pas intéressés par une destination précise, il fait route vers Sona-Nyl ou Ennon. Quelle que soit la destination, il l'atteint par une nuit de pleine lune. Encore une fois, la passerelle de rayons de lune se déploie pour permettre aux passagers de débarquer. Ni lui ni son équipage n'accompagnent les investigateurs à terre, à moins que le bateau ne fasse escale à Sona-Nyl, Ennon ou Cathurie.

Si tout un groupe d'investigateurs cherchent à rejoindre les Contrées du Rêve pendant qu'ils dorment, le Gardien doit faire emprunter à tous la même route. Chacun rejoint la voie onirique considérée d'une manière qui lui est propre (car chacun a ses propres rêves) mais une fois arrivé, il retrouve les autres membres du groupe. Par exemple, chaque investigateur peut atteindre le sommet des Soixante-Dix Marches dans un rêve qui lui est propre, mais une fois descendu dans la Caverne de la Flamme, il y trouve d'autres membres de son groupe. S'ils sautent dans le précipice et flottent jusqu'à la déchirure, ils doivent tous arriver dans le même lieu des Contrées du Rêve et s'ils empruntent le Bateau Blanc, celui-ci touche terre en divers endroits et embarque un nouveau membre du groupe à chaque escale avant de voguer vers sa destination finale.

Ces trois principales voies oniriques vers les Contrées du Rêve ne sont certainement pas les seules. Le Gardien ne doit pas hésiter à en imaginer d'autres plus adaptées à sa propre campagne.

Artefacts de rêve

Deux artefacts sont connus pour ouvrir systématiquement les voies oniriques vers les Contrées du Rêve. Voici leur description.

LES CRISTALLISEURS DE RÊVES : Abd al-Azrad, dans son ouvrage maudit, l'Al-Azif, mentionne d'étranges objets arrondis qu'il appelle Cristalliseurs de Rêves. Ces objets ont la couleur du miel et sont ovoïdes. Ils mesurent trente centimètres de diamètre environ et émettent un "sifflement étrange et intermittent". L'œuf sonne creux quand on le sonde, et il est relativement fragile, bien que son poids avoisine les dix kilogrammes. Il a le pouvoir de projeter un dormeur dans d'autres dimensions, les Contrées du Rêve y compris. Il est aussi capable de ramener les objets des Contrées du Rêve vers la réalité de la Terre. Pour s'en servir, il suffit au rêveur de s'assoupir à quelques mètres du Cristalliseur. Lorsqu'il se réveille après une incursion dans les Contrées, tout ce qu'il porte ou tient dans les mains revient avec lui. Même des créatures vivantes peuvent être ainsi ramenées, si elles s'agrippent à lui avec assez de fermeté.

La stabilité de ces choses oniriques laisse à désirer. En l'espace de 1D20 heures (un jet séparé pour chaque objet ramené vers le Monde de l'Éveil), elles commencent à s'évanouir et ne tardent pas à glisser de nouveau vers leur monde d'origine. Ce processus peut être retardé; le rêveur doit alors sacrifier 1 Point de Magie par objet ou créature pour 1D20 heures supplémentaires.

Alhazred déconseille à son lecteur d'abuser des Cristalliseurs. Il signale qu'ils sont surveillés par un "gardien affamé" capable de relever la piste de quiconque utilise un Cristalliseur. Un investigateur qui a le malheur d'être repéré par le Gardien des Cristalliseurs de Rêves est alors pourchassé et dévoré.

LA CLÉ DES PORTAILS D'ÉMERVEILLEMENT : C'est une grosse clé forgée dans des métaux précieux et ornée de pierres rares. Son porteur accède directement aux Contrées du Rêve quand il sommeille. Le Capitaine du Bateau Blanc en a généralement la garde, mais il arrive qu'il la confie à quelqu'un. Celui-ci n'a alors plus besoin de chercher une des autres voies oniriques vers les Contrées du Rêve : tant qu'il conserve la clé et reste capable d'accéder aux Contrées, ses rêves l'amènent automatiquement au point des Contrées



KAMAN-THAH ET NASHT

du Rêve où il souhaite se rendre. Si le porteur de la clé se voit interdire les Contrées du Rêve pour une raison ou une autre, on considère qu'il perd la clé et que le Capitaine du Bateau Blanc en reprend possession. La clé elle-même n'existe pas physiquement à l'extérieur des Contrées du Rêve mais pourrait être amenée dans le Monde de l'Éveil en utilisant un Cristalliseur de Rêves. Cet artefact est unique.

En chair et en os

Même s'il peut paraître étrange qu'une personne éveillée puisse pénétrer dans un domaine appelé les Contrées du Rêve, il existe bon nombre d'exemples de telles voies d'accès physiques. Une bonne part de ces passages est constituée par les terriers creusés par les Goules sous presque tous les cimetières du monde. Les vieilles tombes, mausolées oubliés et cryptes antiques sont bien souvent hantés par ces créatures qui, poussées par leurs répugnantes habitudes alimentaires, fréquentent chaque nuit le Monde de l'Éveil. Le réseau de tunnels de leurs terriers pourrait permettre à l'investigateur assez courageux pour y ramper sans répit d'accéder à un point du Monde Inférieur des Contrées du Rêve fréquenté par les Goules.

Un autre passage physique vers les Contrées du Rêve aboutit au Bois Enchanté qui touche le monde des hommes en deux points, “qu'il serait désastreux de localiser” d'après Lovecraft. Les sites de ces points de contact doivent être choisis par le Gardien, mais la Forêt Noire en Allemagne, les Redwoods californiens, la Transylvanie ou l'Île Roanoke en Caroline du Nord semblent être des candidats prometteurs.

Une autre région des Contrées du Rêve connue pour se prolonger dans le Monde de l'Éveil est le sinistre Plateau de Leng. Il touche l'Asie Centrale et les profondeurs de l'Antarctique. Il se pourrait même qu'il gise en partie sous le nord de l'État de New York. L'Arabe dément Abd al-Azrad décrit Leng comme un lieu où toutes sortes de réalités s'entremêlent. Ceux qui ont la chance de trouver Leng peuvent entrer dans les Contrées du Rêve par accident ou même découvrir un Portail bien défini. Les détails de cet accès aux Contrées du Rêve sont laissés à la discrétion du Gardien.

Il est tout aussi dangereux d'entrer dans les Contrées du Rêve par les Caveaux de Zin qui occupent un vaste volume du sous-sol des Contrées. Dans le Monde de l'Éveil, les Caveaux de Zin s'étendent sous les ruines souterraines de la plus grande cité du royaume baigné de rouge de K'n-Yan, qui peut être atteint via les étranges tertres de l'ouest de l'Oklahoma.

Le Mont Voormithadreth s'élevait autrefois sur l'antique continent d'Hyperborée, le Groenland actuel. Il abritait le repaire d'Atlach-Nacha. C'est là que cet être arachnide tisse un vaste pont de toile au-dessus d'une crevasse sans fond. On prétend que le jour de la complétion de ce pont sera celui de la fin du monde. Ce pont enjambe, en fait, les régions infernales entre les Contrées du Rêve et le Monde de l'Éveil ; quand il sera achevé, toutes les créatures du cauchemar pourront envahir notre monde. Même s'il n'est pas encore terminé, il peut éventuellement servir à pénétrer physiquement dans les Contrées du Rêve. Le Gardien devra décider où les investigateurs se retrouvent exactement une fois franchi ce pont et les régions infernales environnantes.

Le moins connu de ces accès physiques n'est mentionné dans aucun ouvrage ou document. C'est pourtant un des passages les plus sûrs et il n'est pas particulièrement caché ou retiré. Sur les hauteurs brumeuses de l'ancienne ville de Kingsport se dresse une vieille maison. Là, les nuits de brouillard, quand il semble que la maison repose sur les nuages eux-mêmes, l'occupant solitaire de la Maison peut entrer dans les Contrées du Rêve. Seul le Terrible Vieil Homme qui habite à Kingsport même et Thomas Olney qui visita une fois la maison connaissent ce passage.

Il faut souligner que la plupart de ces passages entre les mondes ne sont ni très aisés à localiser ni très sûrs. Qui peut savoir comment une Goule réagira devant des investigateurs jouant les mineurs dans son terrier, quelles menaces rôdent au cœur de Leng ou quels sont les appétits d'Atlach-Nacha ?

Artefacts d'Éveil

Il existe aussi des artefacts qui permettent d'aller et venir en chair et en os entre les Contrées du Rêve et le Monde Éveillé.

LA CLÉ D'ARGENT **:** Cet objet unique est une “énorme clé d'argent terni couverte d'arabesques occultes”. Randolph Carter l'avait trouvée dans un antique coffret de chêne qui avait appartenu à son grand-père. Utilisée correctement, elle peut, tel un portail dimensionnel, mettre son détenteur en présence de Tawil at'Umr (voir *Le Livre des Monstres Vol. 1*). Là, Tawil at'Umr introduit éventuellement le voyageur au Tout-En-Un et Un-En-Tout, Yog-Sothoth. S'il est assez brave pour suivre sans faiblir la procédure et se présenter devant le dieu, celui-ci lui enseigne comment utiliser la clé pour transporter sa conscience en d'autres temps et lieux, les Contrées du Rêve y compris. Nul ne sait où peut se trouver cette Clé d'Argent depuis que l'étrange Swami Chandraputra l'a emportée avec lui en quittant la maison d'Étienne-Laurent de Marigny avec l'Horloge-Temps.

L'HORLOGE-TEMPS **:** À la Nouvelle-Orléans, la maison d'Étienne-Laurent de Marigny, célèbre mystique français et vieil ami de Randolph Carter, abrite un étrange appareil ressemblant un peu à une horloge. Il lui a été donné par le Yogi Himaldi qui prétendait l'avoir récupéré dans la cité perdue de Yan-Ho. L'horloge a l'allure générale d'un cercueil debout, haut de presque deux mètres cinquante, avec un cadran au sommet. Celui-ci est couvert d'étranges hiéroglyphes sur lesquels courent quatre aiguilles à différentes vitesses. De Marigny n'a pas encore réussi à déchiffrer les étranges hiéroglyphes du cadran mais quand il y arrivera, il comprendra comment utiliser cet artefact pour se transporter physiquement dans un vaste éventail de dimensions parallèles comprenant, entre autres, les Contrées du Rêve. Pour ce faire, le voyageur n'a qu'à ouvrir la porte en façade, s'installer à l'intérieur et se servir des pouvoirs de téléportation de l'horloge.

Les rêves dans les rêves

Si des investigateurs sont physiquement présents dans les Contrées du Rêve, il leur est possible de retourner dans ces mêmes Contrées par les voies oniriques habituelles. Leurs corps physiques restent endormis pendant qu'ils voyagent en d'autres lieux des Contrées du Rêve. Ce type de balade nocturne dans et à partir des Contrées du Rêve ne dure jamais qu'une seule nuit (des Contrées du Rêve). Quand le soleil se lève sur les Contrées, le corps physique s'éveille et met fin à ce voyage à l'intérieur du voyage. Le fait que l'investigateur s'endorme dans les Contrées du Rêve ne change rien au processus et ce voyage devra être traité comme tout autre. Il peut sembler paradoxal d'accepter cette sorte de voyages, mais ceux-ci peuvent, en fait, grandement contribuer à l'atmosphère onirique des Contrées du Rêve. Les rêveurs risquent même d'y rencontrer leurs propres corps physiques endormis. Ce type de voyage devrait néanmoins rester un événement rare.

Bien sûr, les hiéroglyphes doivent être correctement interprétés si l'on veut contrôler la destination. Si un investigateur est assez téméraire pour s'installer à l'intérieur, le Gardien ne doit pas hésiter à l'envoyer n'importe où dans l'univers.

Sortilèges d'Éveil

Tous les sorciers cherchent depuis toujours à franchir la barrière entre les mondes. Les deux sortilèges suivants permettent de gagner les Contrées du Rêve à partir du Monde de l'Éveil. Le second est à sens unique.

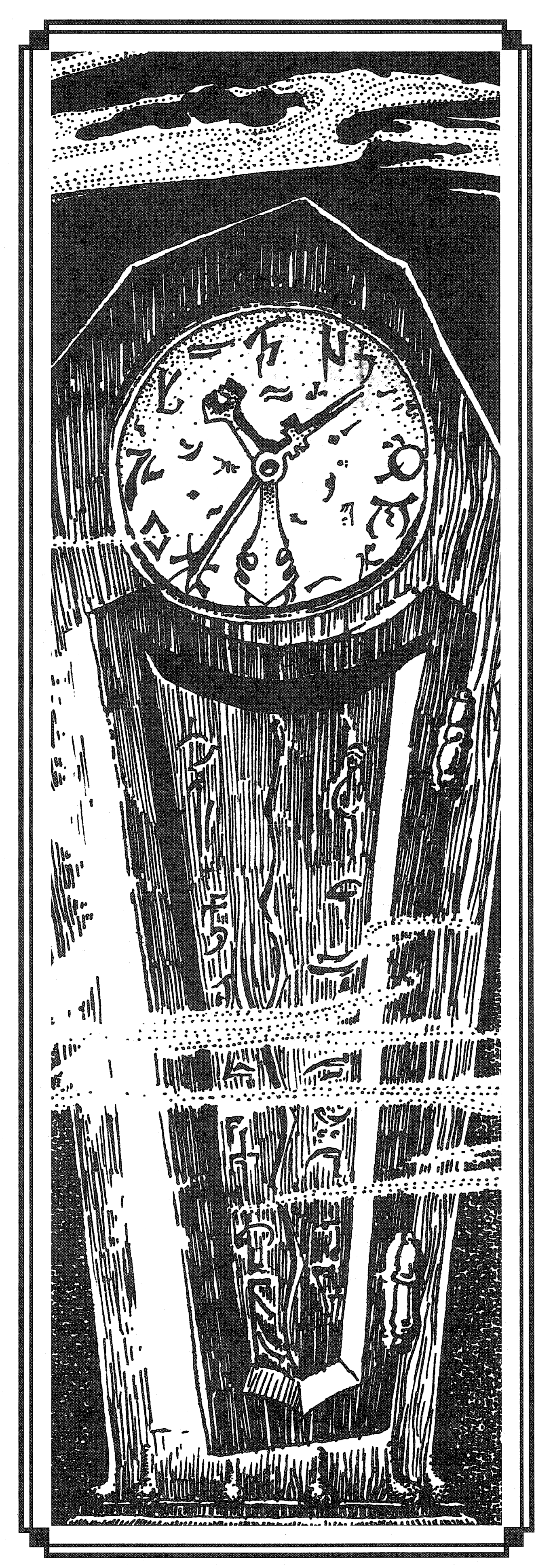
LE PORTAIL D'ONIROLOGIE **:** Ce portail coûte un nombre variable de points de POU à la création et son utilisation un nombre identique de Points de Magie et 1 point de SAN. La création dure un nombre d'heures égal au POU sacrifié. Ce sort ressemble à la Création de Portail, mais c'est vers les Contrées du Rêve qu'il ouvre un passage physique. Lorsque le Portail est créé, l'utilisateur du sort doit savoir sur quelle partie des Contrées du Rêve il a l'intention de le faire ouvrir. Il doit avoir visité lui-même les lieux et connaître sa situation par rapport à au moins une autre zone du Rêve. Le sort exige le sacrifice de 4 points de POU et ouvre un Portail permanent vers l'endroit choisi. Le passage se fait dans les deux sens pour les investigateurs du Monde de l'Éveil, mais les choses originaires des Contrées du Rêve ne peuvent l'emprunter.

Il est possible de créer un tel Portail vers d'autres Contrées du Rêve que celles de la Terre. Il en coûtera une quantité de POU égale à celle que consommerait le voyage pour se rendre dans le Monde de l'Éveil concerné. Par exemple, si un investigateur, s'étant déjà rendu là-bas, veut créer un Portail d'Onirologie ouvrant sur les Contrées du Rêve de Yuggoth, il lui en coûte 9 points de POU, puisque le Yuggoth concret (Pluton) se trouve à environ 5 milliards de miles de distance.

LE PORTAIL DES RÊVES **:** Ce portail coûte un nombre variable de points de POU à la création et son utilisation un nombre identique de Points de Magie et 1 point de SAN. La création dure un nombre d'heures égal au POU sacrifié. Très semblable au Portail d'Onirologie, ce sortilège crée un portail permanent vers les Contrées du Rêve. En revanche, il interdit tout retour à celui qui l'emprunte. Le Portail des Rêves transporte n'importe quel être dans les Contrées du Rêve de la Terre en lui offrant un avatar onirique de son corps terrestre. Malheureusement, le corps terrestre meurt irrévocablement quand sa contrepartie onirique s'éloigne de 13 pas du portail. Aucun retour vers le Monde de l'Éveil n'est alors possible. Quand l'investigateur franchit le portail, les témoins éventuels le voient s'estomper progressivement alors qu'un cadavre lui ressemblant trait pour trait se matérialise peu à peu à l'entrée du portail. Le voyageur n'a lui jamais l'impression de perdre ou gagner en solidité mais s'il se retourne, il peut observer l'apparition de son propre cadavre. S'il décide de faire demi-tour avant le treizième pas, il peut réintégrer le Monde de l'Éveil.

Là encore, il est nécessaire de connaître le lieu de destination, mais l'utilité plus limitée de ce portail s'accompagne d'un coût en POU réduit de moitié (arrondir à l'entier supérieur). Par exemple, un Portail des Rêves vers Ulthar ne demande qu'un sacrifice de 2 points de POU et un Portail des Rêves vers un site dans les Contrées du Rêve de Yuggoth 5 points de POU. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet de distinguer les deux types de portail.

La seule manière connue de réintégrer le Monde de l'Éveil après avoir pénétré dans les Contrées du Rêve par un Portail des Rêves passe par la possession de la Clé d'Argent ou de la Clé des Portails d'Émerveillement. Le voyageur doit avoir une de ces deux clés sur lui — à son entrée et à son départ — s'il ne veut pas devenir un résident permanent des Contrées. Il est cependant possible d'arriver avec une clé et de repartir avec une autre.



L'HORLOGE-TEMPS

Qui peut entrer dans les Contrées du Rêve

"Bien peu de gens sont conscients des merveilles que les contes et visions de leur enfance peuvent leur apporter. À l'âge tendre, nous écoutons et rêvons, dérivons dans des pensées mal définies et quand, adultes, nous essayons de nous souvenir, le poison de la vie nous a rendus pesants et prosaïques. Pourtant, certains d'entre nous se réveillent la nuit, étourdis par des fantasmes de collines et jardins enchantés, de fontaines qui chantent dans le soleil, de plaines qui s'étendent jusqu'à des cités de bronze et de pierre et d'indistinctes compagnies de héros et chevaux blancs caparaçonnés à la lisière d'épaisses forêts. Nous comprenons alors quel monde merveilleux était le nôtre avant que nous ne devenions sages et malheureux."
— H.P. Lovecraft, "Céléphaïs"

Les Contrées du Rêve tirent leur substance de l'esprit de tous les rêveurs de la Terre, mais ses portes ne sont pas ouvertes à tous. Même ceux qui y ont pénétré une nuit ne sont pas assurés de pouvoir y retourner. Randolph Carter, un des plus grands rêveurs de notre planète, a perdu la capacité de trouver les Contrées dans ses rêves après l'âge de trente ans. Lovecraft écrit que "Carter avait beaucoup lu sur les choses telles qu'elles sont et parlé à trop de gens. Des philosophes bien intentionnés lui avaient appris à examiner les relations logiques entre les choses, à analyser les processus qui guidaient ses pensées et son imagination... Ils l'avaient enchaîné aux choses qui sont et avaient expliqué le fonctionnement de ces choses jusqu'à purger le monde de tout mystère... ils l'avaient orienté... vers les prodiges modernes de la science".

Les Contrées du Rêve sont un domaine fantastique où bien des choses merveilleuses sont possibles. L'existence d'une chose n'a pas à y être expliquée, elle est tout simplement. Mais la science refuse d'accepter sans comprendre; elle est avide de réponses et d'explications. Un investigateur qui accroît sa maîtrise des sciences du Monde de l'Éveil va avoir de plus en plus de mal à trouver le chemin des Contrées dans ses rêves, jusqu'au jour où il lui sera complètement interdit.

Tout au long de leur vie, les investigateurs peuvent être amenés à approfondir un bon nombre de compétences "rationalistes" : Astronomie, Biologie, Chimie, Électricité, Électronique, Géologie, Physique, Psychologie, pour n'en citer que quelques-unes. Le Gardien peut même décider d'y inclure des compétences modernes comme Armes à Feu, Conduire ou Piloter. Si la somme de toutes ses compétences scientifiques excède 300, un investigateur ne peut plus accéder aux Contrées du Rêve par les voies oniriques standard. Il peut toujours y pénétrer physiquement ou s'y transporter par l'intermédiaire d'un artefact ou d'un sortilège, mais il n'a plus la capacité de s'y rendre par la seule force de ses rêves. Il est désormais beaucoup trop enraciné dans le Monde de l'Éveil pour accepter les Contrées du Rêve, même au niveau subconscient.

Certains, les investigateurs qui démarrent dans le jeu trop richement dotés en "compétences prosaïques", ne pourront donc jamais accéder aux Contrées par leurs rêves. Mais eux aussi ont la possibilité de découvrir les Contrées grâce à un portail physique, un artefact ou un sortilège. Le fait que les voies oniriques habituelles leur soient fermées ne leur interdit pas toute présence physique dans les Contrées du Rêve. Pour un homme de science, les Contrées pourraient n'être qu'une vaste terra incognita.

Le Gardien devra enfin décider de la fréquence de ces incursions oniriques dans les Contrées du Rêve en ce qui concerne la population normale de la Terre. Il faut souligner que les Contrées du Rêve sont "ce vaste et majestueux univers d'entités et consciences indéfinies qui s'étend dans les soubassements de la matière, du temps et de l'espace et dont l'existence n'est suggérée que... par ces rares rêves au-delà des rêves qui ne visitent jamais les gens ordinaires et que les plus imaginatifs ne connaissent qu'une ou deux fois dans leur vie". Même si l'on considère que tout ce qui a été vu ou fait dans ce royaume fantastique risque fort d'être oublié au réveil, les Contrées du Rêve seraient beaucoup plus connues qu'elles ne le sont si tout le monde était capable de s'y rendre.

Emporter ses vêtements et son équipement

La technologie des Contrées du Rêve diffère de celle du Monde de l'Éveil. D'une manière générale, l'artisanat et les réalisations mécaniques que l'on y rencontre ressemblent généralement à

Table des Effets Cauchemardesques

Choisissez un effet approprié à la situation ou faites un jet de 1D10 pour en déterminer un de façon aléatoire.

1 — Un objet, vêtement ou organe de l'investigateur s'évapore complètement ou devient horrible et répugnant (ainsi, un cimeterre est susceptible de se métamorphoser en serpent si celui qui le manie souffre d'Ophiophobie). L'objet retrouve son apparence lors du prochain voyage du personnage dans les Contrées du Rêve

2 — Le personnage est soudainement incapable de s'échapper. Le couloir semble s'allonger à l'infini, il est paralysé ou collé au sol, à moins qu'il ne puisse s'éloigner qu'à une allure désespérément lente. L'effet s'achève avec la destruction ou la disparition de ce qui a provoqué la perte de SAN.

3 — L'investigateur voit soudain les alentours s'estomper et se retrouve en un lieu différent. Par exemple, enfermé tout à coup dans une pièce verrouillée, seul en huis clos avec la menace qui a provoqué sa perte de SAN.

4 — Un des compagnons de l'investigateur (mais pas un rêveur) ou une plante ou un animal proche se transforme en horrible monstre, probablement similaire à celui qui a provoqué la perte de SAN. Lors de l'incursion suivante du rêveur dans les Contrées du Rêve, l'être a repris sa forme habituelle.

5 — Une blessure, lésion, maladie ou malformation ancienne réapparaît, douloureuse, terrifiante et terriblement gênante. Retour à la normale de l'investigateur dans son songe suivant.

6 — L'investigateur s'éveille, et voilà qu'il ne sait plus s'il rêve ou non. Désorienté, il ne peut plus diriger ses rêves vers une personne, un lieu ou un événement particulier des Contrées du Rêve avant qu'un certain temps se soit écoulé ou qu'il ait bénéficié d'une réussite de Psychanalyse.

7 — Opposez la perte de SAN à l'INT de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si son INT a le dessous, il s'éveille immédiatement; ses cheveux sont devenus blancs ou gris ou commencent à tomber.

8 — Opposez la perte de SAN au POU de l'investigateur. Si son POU a le dessous, il s'éveille immédiatement affligé d'un tic nerveux au choix du Gardien. Suivant sa nature, cette manie peut également pénaliser son APP ou sa DEX de 1D3 points.

9 — Opposez la perte de SAN à la CON de l'investigateur. Si sa CON est battue, l'investigateur s'éveille et se trouve immédiatement frappé d'infarctus. Il meurt sur un échec de CON x 10. Si le jet réussit, il perd tout de même 1 point de CON.

10 — Tout autre effet approprié, à la discrétion du Gardien. En général, tout ce qui affecte le corps réel d'un investigateur implique un réveil. Si seul son avatar onirique est concerné, l'investigateur devrait avoir l'opportunité de résoudre tout problème moyennant une réussite de Rêver et un sacrifice adéquat de Points de Magie.

ceux de la Terre au temps jadis. Point de mitrailleuses : cimeterres et arcs sont les armes communes. Les chemins de fer sont inconnus et la plupart des transports se font par navires à voiles ou caravanes.

Aucun objet n'apparaît dans les Contrées du Rêve si sa réalité n'a pas été "fixée" dans le Monde de l'Éveil. Ce processus nécessite approximativement 500 ans. Seuls les objets dont les formes sont restées fondamentalement inchangées pendant ce laps de temps peuvent exister dans les Contrées.

Les rêveurs arrivent nus comme des vers dans la Caverne de la Flamme, et sans équipement. L'une des fonctions de Nasht et Kaman-Thah, les deux prêtres du lieu, est de vêtir correctement ceux qui franchissent ce seuil. À celui qui en fait la demande, ils fournissent un équipement constitué de bons habits, d'un poignard du style désiré, de trois miches de pain, d'une outre d'eau, et d'un écheveau de manne filée.

Les vêtements d'un investigateur qui accède aux Contrées du Rêve par d'autres voies restent inchangés, mais les éléments de son équipement qui ne sont pas déjà inscrits dans la réalité des Contrées ne tardent pas à s'altérer de façon visible ; ils se contorsionnent jusqu'à complète transformation en leurs équivalents oniriques. Ainsi, une lampe torche sera métamorphosée en lampe à huile de style arabe ou en flambeau, un revolver, en cimeterre ou sarbacane.

L'équipement d'un investigateur entré physiquement dans les Contrées du Rêve ne réintègre pas sa forme précédente à son retour dans le Monde de l'Éveil. En ce sens, au moins, la réalité des Contrées du Rêve se montre la plus puissante.

À l'intérieur du rêve

Dans les Contrées du Rêve, les investigateurs se retrouvent dans un monde qui diffèrent du leur sur plusieurs points. Le temps ne s'y écoule pas de la même manière ; les gains et pertes de Santé Mentale sont modifiés et même la mort et les blessures peuvent n'être pas définitives.

Le temps dans les Contrées du Rêve

Le temps s'écoule bizarrement dans les Contrées du Rêve. Il peut sembler aux investigateurs du Monde de l'Éveil que beaucoup de semaines, des mois, voire des années, ont passé depuis leur dernière visite. Symétriquement, une nuit peut suffire à un très long séjour dans les Contrées du Rêve. Mais aucune conversion fixe n'existe. Une nuit, un investigateur peut passer une semaine dans les Contrées du Rêve, revenir la nuit suivante presque immédiatement après son départ et s'apercevoir la troisième nuit que de nombreux mois se sont écoulés. Cette troisième nuit peut s'étendre sur des années et l'investigateur vieillir considérablement, mais ce vieillissement onirique s'évanouira au retour dans le Monde de l'Éveil. C'est au Gardien de décider de l'écoulement du temps dans les Contrées du Rêve suivant les besoins de sa campagne.

Pour les investigateurs qui pénètrent physiquement dans les Contrées du Rêve, l'écoulement du temps est le même que dans le Monde de l'Éveil, avec les effets ordinaires du vieillissement. Ceux qui y séjournent physiquement quelques semaines sont absents quelques semaines du Monde de l'Éveil. Ceux qui y entrent jeunes et y restent de nombreuses années sont absents pendant toutes ces années du Monde de l'Éveil et ne le retrouvent qu'en tant que vieillards.

Gains et pertes de SAN

Un personnage regagne des points de SAN dans les Contrées du Rêve au taux normal de *L'Appel de Cthulhu* lorsqu'il défait monstres et ennemis. Les motifs de perte de points de SAN sont identiques à ceux du Monde de l'Éveil, mais pas les effets de cette diminution.

Si un personnage perd au moins 5 points de SAN en une seule rencontre et rate son jet d'Idée, il subit un Effet Cauchemardesque (voir table page précédente). Ces cauchemars se substituent aussi bien aux Folies Temporaires qu'à celles à Durée Indéterminée. Un personnage qui perd ses derniers points de SAN se retrouve transformé de manière permanente ; il devient l'horreur la plus appropriée aux yeux du Gardien. Ainsi, telle personne qui a fréquenté les Goules peut fort bien en devenir une. La dépouille terrestre d'un tel infortuné sombre à jamais dans la démence, à moins qu'elle ne rende son dernier soupir pendant son sommeil.

Mort et blessures

Dans les Contrées du Rêve, les investigateurs guérissent au rythme fixé par les règles habituelles. De plus, la compétence Rêver peut être utilisée pour récupérer des Points de Vie moyennant 1D3 Points de Magie pour chaque point ainsi soigné. Le corps réel de l'investigateur n'est jamais affecté par ces pertes de Points de Vie. Toute blessure subie par le rêveur pendant son séjour dans les Contrées du Rêve s'est forcément évanouie à sa prochaine visite.

Si un rêveur meurt dans les Contrées, il subit un Effet Cauchemardesque, se réveille en sursaut dans son lit terrestre, perd 1D10 points de SAN et la capacité de rêver de nouveau. L'investigateur qui meurt alors qu'il est physiquement présent dans les Contrées du Rêve ne sera jamais revu sur Terre.

En contrepartie, un investigateur en train de mourir dans le Monde de l'Éveil pourrait fuir la mort dans les Contrées du Rêve sur une réussite de Rêver.

Sortir des Contrées du Rêve

Un Investigateur présent physiquement dans les Contrées du Rêve ne peut en sortir qu'en découvrant une des issues physiques, comme celles des Terres Interdites, au-delà des Collines Tanariennes, ou les tunnels des Goules qui mènent au Monde de l'Éveil. S'il retrouve et gravit les Sept Cents Marches du Profond Sommeil pour trouver la Caverne de la Flamme, il peut quitter les Contrées du Rêve en continuant son ascension par les Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger.

Qu'il s'en aille par un endroit différent ou non de celui par lequel il était entré, son point d'arrivée dans le Monde de l'Éveil demeure le même. Un personnage ne peut pas voyager dans le Monde de l'Éveil en utilisant les Contrées du Rêve comme raccourci.

Si l'investigateur n'est présent qu'en rêve, il peut tout de même quitter les Contrées du Rêve en suivant un chemin vers le Monde de l'Éveil. En arrivant à proximité de ce monde, il aperçoit d'abord dans le lointain la ville dans laquelle il vit, puis il parvient à distinguer sa propre maison, puis, alors qu'il s'approche encore, une lumière aveuglante le submerge. Il s'éveille, son rêve envolé.

Un personnage peut éventuellement se réveiller de sa propre volonté. Pour cela, il doit réussir un jet de Rêver pour se convaincre qu'il ne fait que rêver. Cette réussite lui permet de se réveiller sain et sauf. En cas d'échec, il est incapable de se

Deux nouvelles compétences pour les Contrées du Rêve

Rêver

L'investigateur reçoit cette compétence lors de sa première entrée dans les Contrées du Rêve, que ce soit en songe ou physiquement. Il débute avec une chance de base égale à son POU. Il a droit à un jet d'expérience chaque fois qu'il y revient et y demeure pendant un laps de temps supérieur à une semaine (temps onirique). Sinon, cette compétence augmente comme toutes les autres compétences du jeu.

On utilise cette compétence pour modifier la réalité des Contrées du Rêve. Cependant, on ne peut y recourir que dans un songe ordinaire. L'utilisateur doit donc être endormi et en train de rêver. Le rêveur choisit, consciemment ou non, ce qu'il crée. Il peut façonner une chose modeste, un fruit par exemple, ou élaborer quelque chose de merveilleux. La création peut être achevée en un seul rêve — et une seule réussite de Rêver — ou exiger de nombreux efforts de création fructueuse distincts, moult rêves et maints délais. Le roi Kuranes n'a créé la cité de Céléphaïs qu'au prix de nombreuses décennies d'activité onirique et il est pourtant le plus grand de tous les rêveurs...

Même si l'impulsion créative provient de l'inconscient du rêveur, le Gardien peut décider de ce qui est créé, pour tout ou partie. Ces créations ne constituent pas, normalement, une menace pour le rêveur (en toute logique, son subconscient ne devrait pas rêver un Profond susceptible de l'attaquer), à moins, bien sûr, qu'il ne soit frappé de démence à cet instant.

L'utilisation de la compétence Rêver suppose des dépenses de Points de Magie. Des objets de dimensions ou de complexité particulièrement importantes peuvent exiger de multiples sessions de rêve avant qu'un nombre suffisant de Points de Magie ait pu être investi pour les former. Le jet de compétence n'est effectué qu'après le sacrifice des Points de Magie.

Le Gardien décide en secret de la valeur de la création ambitionnée. Si la quantité de Points de Magie dépensée est supérieure ou égale à la valeur et que le jet de compétence de l'usager est réussi, l'objet est alors créé avec succès. La valeur représente l'attribut le plus important de l'objet, qu'il s'agisse de sa taille, de sa qualité ou de quoi que ce soit d'autre, suivant l'estimation du Gardien. Les êtres animés ont d'ordinaire une valeur double de celle de leur équivalent inanimé. Une épée peut avoir une valeur de 9, compte tenu de dommages maximums de 9. Si elle présente des gravures ou des incrustations particulièrement remarquables, elle peut revêtir une valeur supérieure, allant jusqu'à 15, 20, voire plus, spécialement si elle est magique. Un chien peut valoir 8 Points de Magie si sa TAI est de 4, car le coût est doublé, s'agissant d'un être vivant. De même, une belle femme pourrait coûter 36 Points de Magie pour tenir compte de sa caractéristique la plus importante, son APP de 18. Une peinture du calibre de la Joconde pourrait avoir une valeur de 50 ou même 80. Un palais de dimensions modestes, 100 à 200, etc.

Le coût d'une modification peut être moindre que celui d'une création pure et simple, suivant sa nature et le bon vouloir du Gardien. Par exemple, la nature fondamentale d'un arbre transformé en un banc de bois n'étant pas modifiée (c'est toujours du bois), le coût de création de ce banc pourrait être ramené à un coût de modification de 5-15. Une statue de femme métamorphosée en une beauté vivante pourrait ne coûter que 18 points au lieu de 36 puisque la forme fondamentale est restée inchangée. Si ni la forme ni la nature fondamentale ne sont touchées par la transformation, le Gardien peut décider que son coût est encore moindre. Changer un arbre ornemental en arbre fruitier pourrait ainsi ne coûter que 3-4 Points de Magie.

D'ordinaire, un rêveur ne peut accomplir une modification ou une création correspondant à une valeur supérieure à son pourcentage en Rêver. Ainsi, un rêveur doté de 45 en Rêver ne pourrait façonner une maison dont la valeur excéderait 45. Cependant, au fil de nombreux rêves créatifs, il peut constituer tout un village de maisons semblables. S'il ajoute un sacrifice de points de POU à sa dépense de Points de Magie, le rêveur peut outrepasser ce seuil. Pour chaque point de POU investi dans un acte de création, cette limite double. Ainsi notre rêveur serait capable, avec sa compétence de 45, de créer un objet de valeur 90 moyennant le sacrifice de 1 point de POU permanent. S'il dépensait 1 point de POU de plus, il pourrait créer un objet d'une valeur inférieure ou égale à 180. S'il en dépensait un troisième, sa limite serait repoussée à 360. Ceci ne vient cependant pas augmenter sa compétence Rêver (45) et si le jet de dés pour sa tentative de création indique 46 ou plus, tout l'investissement en POU est perdu.

De telles métamorphoses deviennent "réelles" lors de l'incursion suivante du rêveur au sein des Contrées du Rêve. Les objets créés pour lui à titre personnel, comme les vêtements, les outils, les armes, les bijoux, l'argent, etc. apparaissent sur sa personne lorsqu'il entre dans les Contrées. Les objets dont l'existence est indépendante, ceux qui ont été créés pour un lieu spécifique des Contrées, les objets immobiles (comme les palais ou les arbres), les êtres vivants et tout autre objet ainsi désigné par le Gardien, existent à leur point de création : le rêveur doit y aller pour les trouver. Il peut n'avoir aucune idée de l'endroit en question et devoir couvrir de grandes distances pour le voir, comme ce fut le cas pour Randolph Carter et sa ville merveilleuse ("À la Recherche de Kadath").

En principe, la création ou modification n'existe que le temps du prochain voyage du rêveur dans les Contrées du Rêve. Lors de son second voyage après la création et des suivants, elle a disparu ou retrouvé sa forme primitive. Cependant, du POU peut être dépensé pour rendre l'objet permanent. En règle générale, il faut dépenser 1 point de POU par acte de création, plus 1 pour chaque point de POU que cette dernière a coûté. Les créations particulièrement vitales peuvent représenter davantage de POU, suivant l'estimation du Gardien. Par exemple, un rêveur doté de 45 en Rêver pourrait dépenser 2 POU et 180 PM pour ériger un manoir d'une valeur de 180. S'il décidait de le rendre permanent, il lui en coûterait 1 POU (pour l'acte de création), plus 2 POU (parce que le manoir a initialement coûté 2 POU pour son élaboration). Il consommerait donc un total de 5 points de POU et 180 Points de Magie pour former définitivement son manoir, ce qui exigerait probablement de nombreuses nuits d'efforts oniriques assidus. Naturellement, si son jet en Rêver était un échec, le POU et les Points de Magie auraient été dépensés en vain.

Les autochtones et autres résidents permanents des Contrées du Rêve peuvent, eux aussi, utiliser la compétence Rêver, mais ils n'obtiennent une réussite que sur un jet au 1/5. Le Roi Kuranes, le plus grand de tous les rêveurs de la Terre avec une compétence de 297 %, doit donc obtenir maintenant un 59 ou moins pour matérialiser un de ses rêves. Par contre, les résidents permanents des Contrées n'ont plus besoin de sacrifier du POU pour "fixer" leur création puisqu'ils ne peuvent, normalement, plus quitter les terres du rêve. Ces créations temporaires ne s'évaporeront dans leur cas qu'avec leur mort ou leur départ des Contrées du Rêve par un moyen quelconque. La plupart des natifs des Contrées ne possèdent pas la compétence Rêver.

Savoir Onirique

Pour le personnage, les pourcentages de cette compétence représentent un savoir relatif concernant les Contrées du Rêve. Le Savoir Onirique lui permet d'avoir quelques connaissances sur un endroit spécifique des Contrées, de se souvenir d'un élément de leur histoire, d'identifier une créature ou de reconnaître si certaines entités particulières appartiennent ou non au Mythe de Cthulhu.

Cette nouvelle compétence a une chance de base égale à la moitié du score en Mythe de Cthulhu de l'investigateur (arrondi à l'entier inférieur). Chaque fois que la compétence en Mythe de Cthulhu s'accroît de 2 points, le Savoir Onirique de l'investigateur progresse de 1 point, que l'augmentation ait eu lieu ou non dans les Contrées du Rêve et qu'elle ait une relation directe ou non avec ces dernières. Le Savoir Onirique augmente également en fonction des jets d'expérience, comme toute autre compétence.

réveiller au moment considéré, mais pourra essayer de nouveau plus tard. Un échec grave lui fait perdre toute distinction entre rêve et réalité et il ne pourra plus chercher volontairement le réveil pendant son séjour actuel dans les Contrées du Rêve. Le Gardien ne devrait autoriser ces tentatives de réveil que dans les circonstances les plus graves. Randolph Carter, par exemple, n'arrive à s'imposer ce réveil qu'après s'être jeté du dos du Shantak qui l'emporte en volant à travers l'espace vers la cour d'Azathoth.

Un Investigateur peut aussi être réveillé si son corps est dérangé dans le Monde de l'Éveil, par un fort bruit, une secousse brutale ou quelque alarme similaire. Pour rester assoupi malgré semblable perturbation, il doit réussir un jet d'Idée.

Si un investigateur s'éveille au cours d'une aventure, ses compagnons constatent tout bonnement qu'il n'est plus là. Cette disparition semble toujours passablement naturelle : il a pu simplement aller dans sa cabine et ne pas en revenir. Si cela se passe à table, ils s'aperçoivent que sa nourriture est restée intacte et qu'il n'est plus sur son siège. Quel que soit le moment où l'investigateur s'éveille d'un rêve, il risque d'oublier une bonne part de ce qu'il y a appris. Pour simuler cela, à son réveil, faites-lui faire un jet d'Idée. En cas de réussite, il se souvient de ce qui lui est advenu dans ses songes comme si cela s'était passé dans la "vraie vie". En cas d'échec, les expériences et découvertes oniriques restent floues dans son souvenir. Confisquez toute note que le joueur garderait sur les trouvailles de son investigateur et déniez-lui tout gain d'expérience pour cet épisode. Retenez cependant tout changement concernant la SAN, les compétences Mythe de Cthulhu et Rêver. Les sortilèges appris pendant ce dernier séjour ont été oubliés.



Évoquer l'atmosphère du rêve

Atmosphère et mise en scène des Contrées du Rêve ; les peuples des Contrées du Rêve.

L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance et c'est son atmosphère, entre autres, qui en fait le charme. Dans les scénarios de la série classique, les détails concernant les objets quotidiens (voitures, trolleys ou chambres d'hôtel) peuvent être largement confiés à l'imagination des joueurs ; mais dans les Contrées du Rêve, le climat qu'exige le jeu doit être développé de manière bien plus subtile. Faute de présentation adéquate, les joueurs pourraient n'avoir que l'impression de s'aventurer dans un décor banal de jeu de rôle fantastique, au lieu de s'imprégner du sentiment qu'ils explorent le monde des songes...

Lovecraft a usé de plusieurs astuces pour présenter son monde onirique, qui peuvent s'avérer précieuses pour aider les Gardiens à créer les sensations nécessaires ; ses histoires sur les Contrées du Rêve sont une mine d'idées pour tisser une atmosphère, et la lecture d'au moins quelques-unes vous est chaudement recommandée. Elles vous feront percevoir pleinement ce que peut être une aventure onirique. Il est facile de reconnaître dans ces nouvelles les influences stylistiques de Lord Dunsany, mais il est moins aisé de comprendre les ressorts de l'élaboration du climat et de son maintien.

Lorsque Lovecraft décrit les cités des Contrées du Rêve centrales ainsi que leurs alentours (Ulthar, Baharna, Céléphaïs, etc.), il brosse ses visions en nuances solaires (rouge, violet, jaune, orange), connotant la chaleur et le confort intime. Il met fortement en relief l'exquise beauté de ces villes ou leurs étranges curiosités et il les peuple de gens satisfaits et superstitieux, toujours désireux de donner au voyageur un lit pour la nuit. Leurs murs sont de pierres fines, marbre veiné, jade, porphyre ou de bois rares, chêne, teck, acajou... Des tableaux délicieux émaillent les descriptions : des fontaines chantant sur de larges terrasses, des fleurs parfumées embaumant des jardins silencieux, un dôme d'or sur une colline... Nous arrivons parfois sur une cité, éblouis par la lumière d'un soleil couchant qui l'éclabousse de ses pourpres délicats. Pour dessiner une ville, Lovecraft profite souvent de l'approche qu'on en a par vaisseau ou au sein d'une caravane. Le procédé est commode pour suggérer le contexte, car il établit une vision progressive et globale de l'endroit, simplifiant la tâche ultérieure du Gardien lors de l'entrée en scène effective des personnages.

Dans les régions plus étranges des Contrées du Rêve, les couleurs basculent dans le spectre lunaire (blanc, noir, gris, bleu glacé) : le Plateau de Leng et les rues sombres et hostiles de Dylath-Leen sont des exemples caractéristiques. Ces endroits semblent bien plus rebutants et étrangers que les cités solaires : le basalte de leurs constructions les habille d'un noir menaçant ou elles grouillent d'habitants très particuliers et de visiteurs bizarres. Dans les descriptions de lieux inspirant l'effroi, comme Leng, Sarkomand ou Sarnath, un autre artifice est utilisé pour suggérer une atmosphère : insidieuse, adroite, une référence à demi-mot à des choses monstrueuses tapies en dessous ou au-delà de la surface de la réalité. Témoins, les descriptions des marchands à larges bouches venant à Dylath-Leen dans de noires galères ou le destin du vieux couple dans "Les Chats d'Ulthar" ou encore la majeure partie de la légende de Sarnath ("La Malédiction de Sarnath"). Il faut utiliser ce procédé avec modération afin de se ménager quelques veines de cette exquise horreur cosmique lovecraftienne qui pourront ensuite être exploitées lorsque les choses commenceront à aller de travers. Vous trouverez dans *"The House of The Worm"* de Gary Myers un livre entier d'exemples de la chose.

On peut puiser dans le fonctionnement des vrais rêves des idées de jeu profitables. Par exemple, si les investigateurs entreprennent un long voyage, le Gardien les informe qu'ils ont atteint leur destination, mais n'ont aucun souvenir du trajet à proprement parler. Ceci simule le déroulement aléatoire des rêves, le mélange d'une scène dans l'autre et l'acceptation subconsciente — et que l'on ne saurait remettre en cause — que quelque chose s'est passé. Il n'est pas nécessaire de traiter ainsi chaque voyage, ne serait-ce que parce que le Gardien peut bel et bien souhaiter qu'il arrive quelque chose en chemin.

Le Gardien a un rôle primordial dans l'élaboration du climat du jeu, mais les joueurs, également, portent leur part de responsabilité, aussi le Gardien ne devrait-il pas hésiter à le leur rappeler. Il y a des secrets à foison dans les songes et mieux vaut ne pas sonder trop profondément les choses bizarres, ni mener immédiatement l'enquête sur toute curiosité que l'on vient à débusquer.

Styles de mise en scène

Les Contrées du Rêve ne sauraient être uniquement définies par leur seule atmosphère ; le style de la mise en scène compte aussi beaucoup. Dans la littérature, on en dénombre trois bien distincts qui doivent beaucoup à Lovecraft, Myers et Lumley.

Le style lovecraftien mélange des éléments empruntés à Dunsany et Edgar Rice Burroughs. Randolph Carter visite des lieux exotiques et rencontre toutes sortes de créatures et gens étranges, mais il se retrouve aussi, à deux reprises au moins, à la tête de vastes armées pour livrer bataille. Les alliés jouent un rôle important dans les Contrées du Rêve de Lovecraft et le Gardien devra en tenir compte. Ses joueurs peuvent éventuellement avoir recours à des forces beaucoup plus considérables que celles qui leur sont accessibles dans le Monde de l'Éveil. Sur Terre, il est bien difficile de convaincre la police locale des ignobles agissements des Profonds, alors que lancer une armée

de Chats contre une place forte des Bêtes Lunaires n'a rien d'impossible dans les Contrées du Rêve.

Le deuxième style est bien représenté par les nouvelles de *"The House of Worms"* de Gary Myers. Myers dépeint des Contrées du Rêve où tout n'est pas tel qu'il paraît. De terribles menaces et malfaisances se tapissent juste sous la surface des choses, et les gens et les apparences peuvent être trompeurs. La griffe des Grands Anciens n'a pu s'imposer, mais leur influence n'est pas négligeable et un nouvel assaut est toujours à craindre.

Enfin, comme on peut le voir dans les livres de Brian Lumley, les Contrées du Rêve appartiennent à la grande famille des univers Épée et Sorcellerie. Tout le monde peut s'y révéler un héros et le style cape et épée, si mal approprié aux autres aventures de *L'Appel de Cthulhu*, y est le bienvenu. On lit souvent dans les histoires de Lovecraft que les choses y sont beaucoup plus faciles que dans le Monde de l'Éveil. Adoptez le principe sans complexe. Ne craignez pas de laisser les investigateurs s'en sortir même s'ils n'ont pas les compétences nécessaires ou s'ils ratent un jet de quelques points. Rappelez-vous que les règles ne sont pas tout à fait les mêmes dans les Contrées du Rêve et que les dieux prennent une part beaucoup plus active aux événements que dans le Monde de l'Éveil.

Vous êtes entièrement libre de choisir le type d'aventures qui vous convient le mieux, sombre paranoïa ou vaste épopée ; les Contrées du Rêve sont capables de satisfaire tous les goûts.

Insertion des aventures oniriques

Quel que soit le style choisi, souvenez-vous bien que les aventures dans les Contrées du Rêve n'ont pas à être nécessairement liées aux événements du Monde de l'Éveil. La Quête Onirique de Randolph Carter ne se justifie par aucun agissement des Grands Anciens ou de leurs séides à Boston. Si vous voulez envoyer vos investigateurs dans les Contrées du Rêve à la recherche de certains éléments qui leur sont nécessaires pour sauver le monde des griffes de Cthulhu, c'est bien votre droit. Mais ne vous sentez pas obligé de justifier chaque séjour dans les Contrées du Rêve par quelques événements du Monde de l'Éveil. Les Contrées du Rêve constituent un univers en soi, un univers lié mais distinct du Monde de l'Éveil.

Bien sûr, il n'est pas forcément facile d'insérer une aventure indépendante dans la campagne en cours. Les suggestions qui suivent peuvent vous y aider.

Il arrive que les investigateurs perdent la raison et se retrouvent internés pour leur propre bien. Cela n'implique pas nécessairement une retraite définitive. Le Gardien peut autoriser une pauvre âme démente à se rendre dans les Contrées du Rêve. Cette solution est particulièrement appropriée dans les cas de catatonie, si ennuyeux du point de vue du jeu de rôle. Ces personnages déments pourraient, de plus, être incapables de distinguer les Contrées du Rêve de la réalité de l'éveil.

De la même manière, les investigateurs perdus en mer — qui dérivent sur une embarcation de survie ou un radeau, ou se morfondent sur un îlot désert — pourraient être secourus par le Bateau Blanc et débarquer dans les Contrées du Rêve. Ce type de visite constitue un excellent interlude à plaquer sur les périodes d'inconscience ou de délire. Le réveil se fera alors dans l'infirmerie d'un cargo de passage.

Si le Gardien le souhaite, les rêveurs expérimentés peuvent choisir de vivre dans les Contrées du Rêve après la mort de leur corps terrestre. C'est un excellent moyen pour offrir une seconde vie aux personnages appréciés — PJ ou PNJ. Les sectateurs malfaisants dont les investigateurs pensaient s'être débarrassés pourraient ainsi se venger de leurs ennemis terrestres depuis leur refuge dans les Contrées du Rêve.

Soyez créatif. Imaginez un malheureux investigateur dont le cerveau a été prélevé et emporté sur Yuggoth. Les cerveaux ainsi capturés sont encore capables de dormir dans leur conteneur Mi-Go et Yuggoth possède son propre domaine du Rêve. Un investigateur dans cette horrible position pourrait réussir à s'enfuir dans ce domaine onirique et, de là, retrouver les Contrées du Rêve de la Terre, ce qui lui permettrait d'échapper, d'une certaine manière, à son destin. Seule votre imagination limite ce type d'aventures.

Les peuples du rêve

À l'instar du Monde Éveillé, les Contrées du Rêve abritent un vaste éventail de population. La plupart des peuples autochtones semblent être humains. Ils diffèrent cependant des habitants du Monde de l'Éveil par leur stature notablement inférieure. Les natifs de l'Éveil, de passage ou résidents permanents, sont donc reconnaissables comme des étrangers. Même les investigateurs les plus menus seront marqués par une empreinte indéfinissable qui trahira leur origine. Dans les Contrées du Rêve, aucun préjugé favorable ou défavorable ne s'attache aux gens de l'Éveil.

La variété des types ethniques et sociétés n'empêche pas tout le monde de parler la même langue commune. Ce langage, doux et musical, paraîtra d'abord étrange aux rêveurs qui le comprendront pourtant immédiatement et le parleront sans difficulté. Seules les plus isolées ou dégénérées des sociétés humaines des Contrées du Rêve n'utilisent pas cette langue. Celle-ci permet donc à deux rêveurs qui ne partagent aucune langue commune dans le Monde de l'Éveil de communiquer librement dans les Contrées du Rêve. Les habitants des Contrées du Rêve, natifs ou immigrés, sont capables de comprendre (à l'oral) n'importe quelle langue du Monde de l'Éveil. Les différentes populations non-humaines des Contrées (Goules, Chats, Zoogs...) possèdent leur propre langue et ne comprennent pas nécessairement celle de l'humanité. Certains langages humains du passé sont de même incompréhensibles, l'Aklo en particulier.

Les habitants des Contrées du Rêve commercent généralement par le système du troc mais se servent parfois de certaines gemmes, opales, rubis et diamants, comme d'unités monétaires. Certaines régions frappent même leur propre monnaie. C'est le Gardien qui décidera du prix des marchandises et de la forme de paiement acceptable, sans hésiter à amplifier les échecs ou réussite de Marchandage.

L'Appendice Un offre un système complet de création d'Aventuriers des Contrées du Rêve qui peut aussi être utilisé pour définir les PNJ. Les natifs des Contrées rêvent et lancent leurs sortilèges d'une manière qui diffère un peu de celle des gens de l'Éveil :

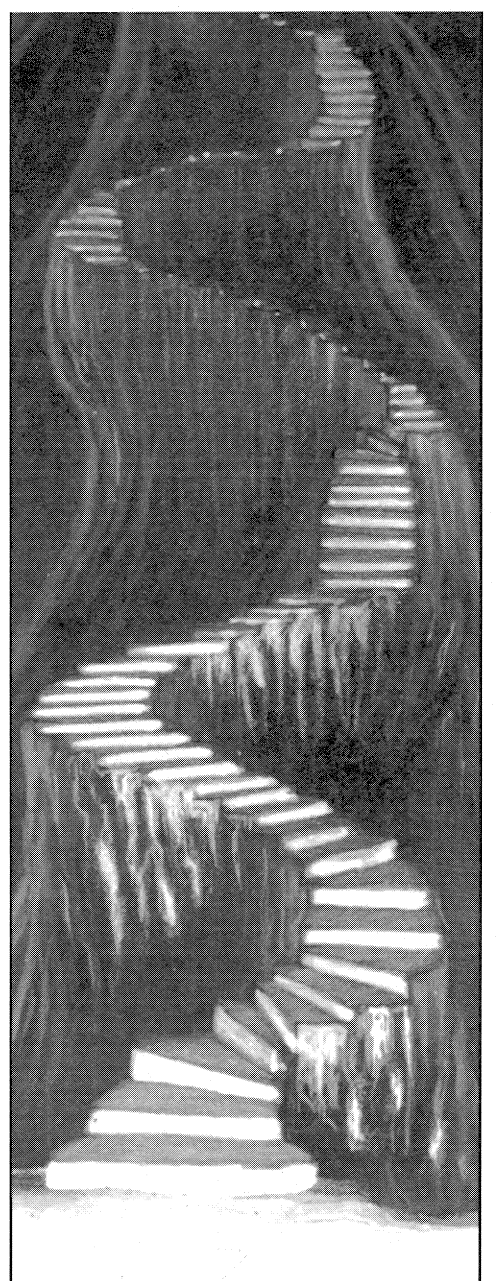
LA COMPÉTENCE RÊVER : Les Contrées du Rêve sont plus intensément réelles pour les autochtones qui éprouvent donc plus de difficultés à employer la compétence Rêver. Rares sont les natifs à posséder cette compétence et ceux-ci doivent réussir des jets au cinquième pour obtenir une réussite simple.

LES SORTILÈGES DU MONDE DE L'ÉVEIL : Les sortilèges du Monde de l'Éveil décrits dans le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* sont beaucoup moins terrifiants pour les natifs des Contrées du Rêve qui vivent en permanence dans un monde magique. Quand un autochtone des Contrées utilise un des sortilèges les plus simples du Monde de l'Éveil, il ne subit que la perte minimale de Santé Mentale. Les sortilèges les plus puissants et terribles coûtent, eux, le prix normal.



La quête onirique de Randolph Carter

Un journal de voyage dans les Contrées du Rêve, qui présente et étudie nombre des gens et lieux que l'on y trouve.



L'essai qui suit examine de près l'épopée onirique de Randolph Carter. Il donne une idée générale des êtres, lieux et choses qui sont décrits en détail dans la suite de ce livre. Les termes importants sont inscrits en caractères gras, une fois par page, pour une meilleure clarté. Ceci n'est pas une simple répétition de la nouvelle À la Recherche de Kadath. *Certaines parties de cet essai passent rapidement sur des événements ou les omettent. Il est vivement conseillé au Gardien de lire les nouvelles dont ce texte est inspiré. La bibliographie en fin de livre en donne une liste complète.*

Dans ses rêves, Randolph Carter avait vu une cité plus merveilleuse que toutes celles qu'il avait jamais connues. Il avait prié les dieux pour qu'ils lui montrent le chemin de cette cité, mais ses visions avaient cessé. Il résolut d'aller trouver les dieux dans leur demeure au sommet de Kadath et de leur signifier sa requête. C'est ainsi que commença ce qui fut peut-être la plus grande quête jamais entreprise par aucun rêveur de la Terre. Randolph Carter était un jeune homme et il avait déjà pas mal voyagé dans les Contrées du Rêve. Le parcours qu'il allait entreprendre devait l'emmener aux quatre coins de ce domaine chimérique, à la recherche de Kadath, la demeure des dieux.

Comme tant d'autres rêveurs terrestres, Carter avait accédé aux Contrées du Rêve en descendant les **Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger** jusque dans la **Caverne de la Flamme**. Là, il avait demandé le conseil des deux prêtres **Nasht et Kaman-Thah**. Nasht et Kaman-Thah sont les grands prêtres des **Grandes Entités**, ou Très Anciens, ainsi que sont diversement connus les dieux des Contrées du Rêve. Bien qu'étant simplement des prêtres, ils sont parfois adorés comme des dieux dans les Contrées du Rêve. Ils vivent dans leur temple-caverne et font en sorte de protéger les rêves des hommes des cauchemars qui résident dans les Contrées du Rêve ; ils empêchent l'humanité de piller les terres chimériques et relaient les prières des hommes des Contrées du Rêve qui leur sont adressées par erreur.

Nasht et Kaman-Thah sont des puits de savoir sur les Contrées du Rêve, mais on ne les a jamais vu quitter leur temple-caverne. Ils viennent généralement en aide à ceux qui cherchent l'entrée des Contrées du Rêve, mais les rêveurs ont intérêt à se montrer respectueux quand ils ont affaire à eux. Ils sont aussi parfaitement à même de se défendre quand le besoin s'en fait sentir. Aucune créature de cauchemar n'oserait approcher leur demeure, où la présence d'une colonne de feu maintient ces horreurs à l'écart. En dernière extrémité, les prêtres sont capables d'invoquer les Dieux Très Anciens pour obtenir leur protection. Si cela devait s'avérer nécessaire, la colonne de feu prendrait vie et frapperait tout ennemi qui menacerait ses prêtres.

Après sa rencontre avec les prêtres, Carter avait pu poursuivre son voyage. Sept cents marches partent de la caverne et mènent à la **Porte du Profond Sommeil**. Les rêveurs qui ne sont pas refusés par Nasht et Kaman-Thah descendent cet escalier et pénètrent dans les Contrées du Rêve. Cette porte ouvre sur la partie orientale du **Bois Enchanté**.

Ce bois est le foyer originel des Zoogs. Les **Zoogs** sont des sortes de petits rongeurs bruns, au museau terminé par quelques tentacules. Ces créatures très curieuses parcourent les Contrées du Rêve en quête de secrets qu'elles se racontent les unes aux autres autour de leurs feux pour se distraire. Elles constituent

donc une excellente source d'informations sur les Contrées du Rêve, mais leur tirer les vers du nez n'est pas si facile. Les **Zoogs** sont aussi capables de pénétrer dans le Monde de l'Éveil, car le Bois Enchanté le recoupe en deux points au moins. Ils parviennent même, en certaines occasions, à franchir le barrage de Nasht et Kaman-Thah et à entrer dans les rêves des hommes. Nul ne sait ce qui les y attire.

Les Zoogs sont carnivores, et de nombreux rêveurs imprudents ne sont jamais ressortis du Bois Enchanté. Ce sont des créatures intelligentes qui ont formé leur propre société. Ils se regroupent en petites communautés qui, si elles étaient habitées par des hommes, pourraient être appelées villages.

Bien qu'ils soient capables de manipuler de petits objets avec leurs pattes avant, ils n'utilisent pas d'armes et ne possèdent pas de langage écrit. Les Zoogs comprennent en partie le langage des hommes tel qu'il est parlé dans les Contrées du Rêve, mais ils disposent aussi de leur propre langue, que l'on peut décrire au mieux comme une sorte de bruissement agité. Certains rêveurs, comme Randolph Carter, ont appris cette langue et ont même conclu des accords avec les Zoogs. Ces derniers éprouvent un fort ressentiment envers les Chats d'Ulthar, qui viennent de leur infliger une récente défaite militaire.

Après avoir consulté les Zoogs, Carter était parti vers l'ouest, en direction de la Vallée du Skaï et de la ville d'Ulthar. Il avait emporté une gourde du meilleur vin lunaire des Zoogs et une petite escorte de ces créatures curieuses et furtives.

Le **Fleuve Skai** prend sa source dans la haute vallée de Mynanthra, entre les pics de Lérion et de Dlareth. Après avoir quitté la vallée de Mynanthra, le Skai serpente dans la vallée fertile qui porte son nom. Sur ses rives sont installées les cités de Nir, Ulthar, Hatheg et nombre de petites communautés agricoles. Cet ensemble forme le **Royaume de Skai**. Chaque ville est dirigée par un bourgmestre et un conseil des bourgeois. Les trois cités décident librement de leurs lois et gèrent leurs affaires à leur guise, mais respectent les prérogatives du Roi de Skai.

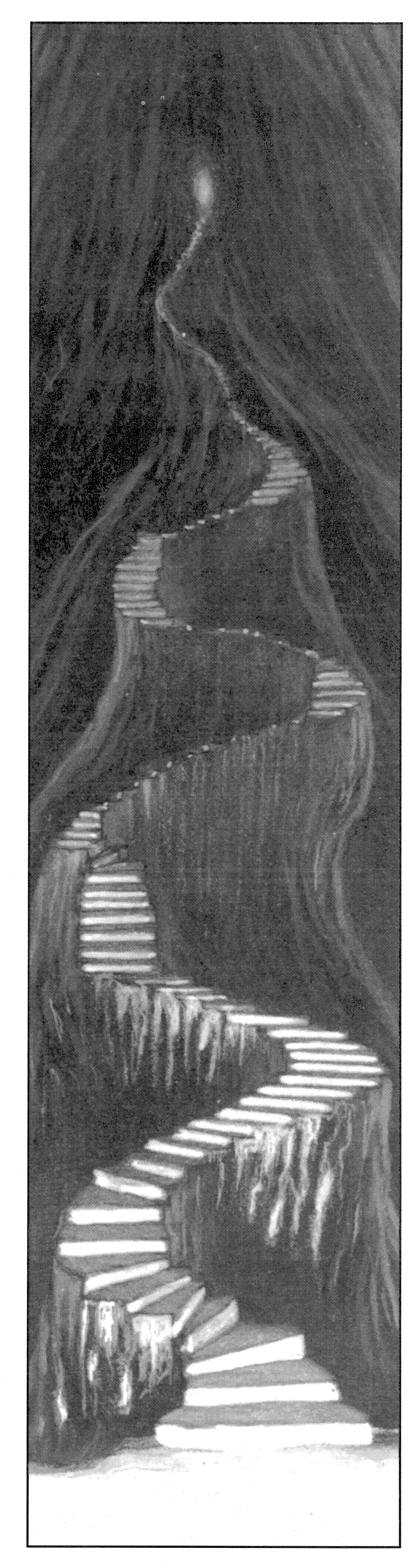
Le **Roi de Skai** n'est pas un véritable roi, comme peut l'être le Roi Kuranes de Céléphaïs. Le Roi de Skai représente l'administration chargée de recueillir les taxes d'intérêt général; c'est aussi lui qui prend les décisions affectant la région dans son ensemble. Les taxes financent l'entretien des milices, le maintien de l'ordre et les précautions contre les périodes de famine ou de sécheresse. Le Roi peut aussi, comme le fit le Roi Pnil d'Ulthar, mobiliser les forces armées de la Vallée si nécessaire. Sans être un véritable souverain, le Roi de Skai bénéficie du même respect. La Vallée du Skai figure parmi les **Six Royaumes** – les cinq autres étant Ilek-Vad, Ooth-Nargai & Serranie, le Royaume d'Oukranos, le Califat de Cuppar-Nombo et les Principautés de Kled – cela n'empêche pas certains des autres souverains de considérer le Roi de Skai comme le "parent pauvre" de la famille des rois.

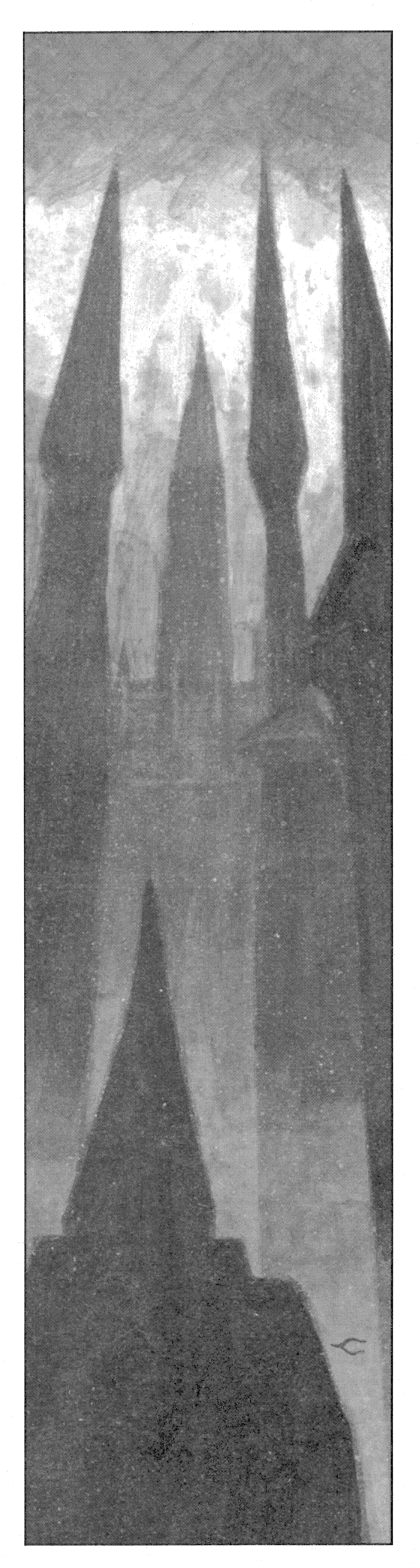
Le Roi de Skai est choisi parmi les bourgmestres, eux-mêmes choisis parmi les bourgeois. Il règne à vie et, au moment de la succession, les bourgeois des trois villes se réunissent à Ulthar dans le Temple des Très Anciens. Ils choisissent alors parmi les trois bourgmestres celui qui sera le prochain roi. Quand la décision est prise, le roi est couronné par Atal, le Grand Prêtre du temple. Le roi décide ensuite de l'endroit où il installera sa cour. Traditionnellement, il choisit la ville dont il était le bourgmestre, mais il peut lui préférer n'importe quel site de la Vallée de Skai.

Traversant le Royaume de Skai, Carter avait bientôt atteint la ville de Nir et franchi le fleuve sur le grand pont de pierre de cette cité. Une fois arrivé à **Ulthar,** il s'était frayé un chemin parmi les chats qui remplissaient les rues. Il voulait rencontrer Atal, qui avait la réputation d'en savoir le plus sur les Grandes Entités.

C'est dans un sanctuaire orné de fleurs, au sommet du Temple des Très Anciens, que réside le **Grand Prêtre Atal**. Atal vit à Ulthar depuis son enfance, et a plus de 300 ans. Son esprit reste pourtant vif et sa mémoire sûre. C'est un personnage bienveillant qui vient en aide aux rêveurs engagés dans des tâches méritoires. Il connaît beaucoup de choses sur les Contrées du Rêve, et même certains secrets interdits. Il a parlé avec Lothron le Nécromancien, le seul homme à être allé à 'Ygiroth et à en être revenu, et couché par écrit ce que Lothron avait vu avant sa mystérieuse disparition. Il est aussi le seul homme des Contrées du Rêve à avoir déchiffré les runes phosphorescentes du *Quatrième Livre de D'harsis*.

Atal était encore enfant lorsque les bourgeois d'Ulthar avaient promulgué la loi interdisant de tuer les chats. Cette décision avait été prise après un malheureux incident impliquant un épouvantable vieux couple qui vivait à Ulthar et une tribu de vagabonds, des Rôdeurs Sombres, qui avait l'habitude de venir à Ulthar une fois par an. Les bourgeois de l'époque avaient consulté Barzai le Sage, un érudit des voies divines. Plus tard, Atal était devenu l'apprenti de **Barzai** et celui-ci avait commencé à l'instruire sur les dieux. Quand Barzai, aveuglé par l'orgueil, avait gravi le **Mont Hatheg-Kla** dans l'espoir d'entrevoir les dieux qui dansaient parfois sur ce sommet, Atal l'avait accompagné. Il en était revenu seul, déclarant que Barzai avait été entraîné en hurlant dans le ciel par les **Autres Dieux**, qui veillent sur les **Grandes Entités** comme on le sait.





Après cet événement, **Atal** avait pris possession du *Livre de Barzai*, qui contient toutes les connaissances que **Barzai** avait accumulées dans sa vie entière. Atal détient toujours cet ouvrage, mais il ne tient guère à laisser d'autres le voir car c'est ce savoir qui a incité Barzai à escalader le Hatheg-Kla. Malgré sa grande tendresse pour son ancien mentor, il ne s'est jamais laissé convaincre de prier pour l'âme de son ami perdu. Il sait que ces prières seraient vaines.

La bibliothèque du temple contient aussi des exemplaires des *Manuscrits Pnakotiques* et des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Atal laisse volontiers les visiteurs consulter ces deux tomes, mais il refuse de commenter les éléments qu'il estime dangereux. Sous l'emprise des boissons fortes, il risque cependant de révéler ce qu'il ne révélerait jamais autrement.

Randolph Carter se servit du vin des Zoogs pour délier la langue d'Atal et apprit ainsi l'existence du visage sculpté sur la pente sud du Mont Ngranek dans l'île d'Oriab. Carter savait que les dieux adoptaient souvent la forme des hommes pour se mêler à eux et s'accoupler avec les beautés mortelles. Il pensait que s'il parvenait à déterminer quels étaient les traits de ces dieux, il n'aurait plus qu'à chercher une région où ces caractéristiques étaient courantes dans la population : cette région se trouverait forcément à proximité de la résidence des dieux, Kadath.

Lorsque Carter quitta Atal, il nota que son escorte de Zoogs curieux avait fini par disparaître. Bizarrement, les chats Ulthar se léchaient les babines et faisaient leur toilette.

Les chats des Contrées du Rêve ne sont pas de simples animaux sauvages ou de compagnie comme dans le Monde de l'Éveil. Au même titre que les Zoogs, ils ont leur propre société. **Ulthar** est le centre de la société féline, mais il n'y a aucun chef. On considère plutôt qu'il existe un clan par ville, chacune ayant son propre patriarche local des chats. Ces vieux matous sont des sages qui ont longtemps servi dans les armées félines. Trop vieux ou trop blessés pour continuer à combattre sur le terrain, ils prennent leur retraite et font profiter les jeunes chats de leur expérience et de leurs conseils. Le patriarche de Céléphaïs, un maltais solennel, est le plus sage de tous ; il est âgé de plus de 250 ans.

Tous les chats doivent passer un certain temps dans les armées de l'espèce, mais la durée n'est pas précisément fixée. Le minimum généralement requis correspond à une campagne sur le terrain, mais cela peut se prolonger aussi longtemps que chaque chat le veut bien.

Les chats ont leur propre langue, qu'ils enseignent parfois à des humains de leur choix. Ils sont capables de passer du Monde de l'Éveil aux Contrées du Rêve tout comme les hommes. Ils sont toutefois assez sages pour ne pas tenter d'entrer physiquement dans les Contrées du Rêve. Le fait que les chats soient capables de se rendre dans les Contrées du Rêve de la même manière que les rêveurs humains signifie qu'ils peuvent noter comment les rêveurs se comportent dans le Monde de l'Éveil. Seuls les investigateurs qui se sont montrés gentils avec les chats dans le Monde de l'Éveil et dans les Contrées du Rêve pourront obtenir la confiance de ces créatures et apprendre leur langue. C'est un honneur que de lier amitié avec les chats des Contrées du Rêve, car ils savent beaucoup de choses sur ce domaine et constituent de puissants alliés.

Quand la nouvelle lune se lève sur Ulthar, tous les chats sont curieusement absents. Les habitants de la ville prétendent qu'ils se rendent sur la **lune** pour s'ébattre et gambader. Et c'est bien le cas. Ils sont tous capables de bondir du toit des maisons pour se poser sur la lune. Si un grand nombre d'entre eux combinent leurs efforts, ils peuvent même emmener des rêveurs avec eux, et les ramener.

Les chats peuplent les quatre coins des Contrées du Rêve, sauf les terres froides du nord, près d'Inquanok. Ils prétendent que c'est en raison des hommes de ce pays qui leur paraissent trop étrangers et du pays qui recèle certaines ombres qu'aucun chat ne peut supporter. Ces ombres ne sont pas d'un type que les hommes peuvent voir ; elles sont projetées par ce qui gît, dans un sommeil agité, sous la Maison du Ver, près de Vornai sur la Plaine de Kaar. Il n'y a aucun chat sur ces terres, pour le plus grand regret de leurs habitants.

Bien que généralement pacifiques, les chats sont souvent en conflit avec divers ennemis, dont les Zoogs, les **Bêtes Lunaires** qui occupent la face cachée de la lune, les étranges **Chats de Saturne** qui viennent parfois sur la lune terrestre et qui sont des alliés des Bêtes Lunaires, les **Chimères** des déserts au-delà de la lointaine Gak et les **Wamps** aux pieds rouges qui fréquentent les cimetières des Contrées du Rêve. Mais ceux qu'ils craignent vraiment sont les Chats de Saturne.

Actuellement, une paix instable règne entre les chats et les **Zoogs**. Les chats ont capturé nombre d'otages dans diverses familles nobles zoogs après un assaut préventif dans le Bois Enchanté. La chose s'est produite après que Randolph Carter eut surpris des préparatifs zoogs contre les chats, ces derniers ayant dévoré les jeunes Zoogs qui avaient suivi Carter à Ulthar. Les otages sont détenus dans le temple des Chats. Les Zoogs doivent, de plus, payer un tribut en tétras, cailles et faisans en signe de reconnaissance de la victoire féline.

Se joignant à une caravane, Randolph Carter se rendit ensuite à **Dylath-Leen**. Pendant six jours, il suivit l'excellente route qui longe le Fleuve Skai et traverse nombre de villages de pêcheurs et une verte campagne. Il espérait prendre dans cette cité un bateau pour Baharna, ce port de l'île d'Oriab qui n'est qu'à deux jours de zèbre du Mont Ngranek.

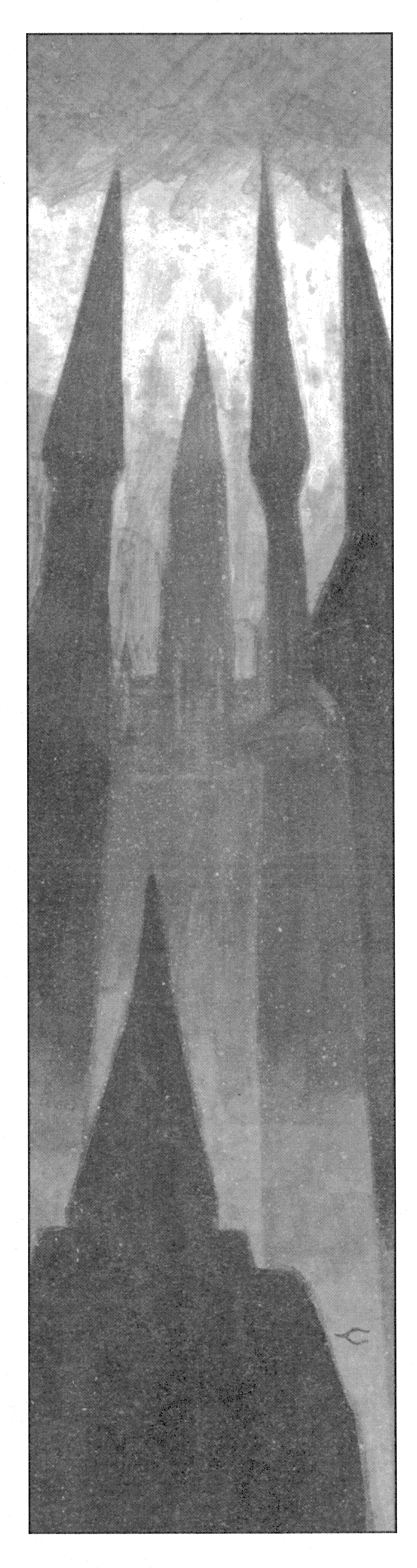
Parmi les bateaux qui ne sont pas d'origine terrestre, on compte les **galères noires**. Ces navires sont propulsés par trois étages de rames aux mouvements précis et puissants qui leur assurent une très bonne vitesse sur mer. La nature de l'équipage qui se trouve sous les ponts suscite toutes sortes de spéculations car, quand un de ces bateaux fait escale, seule une poignée de marchands en descendent pour acheter, au poids, des esclaves et de l'or. Mais si l'on considère l'apparence inquiétante de ces marchands, peut-être vaut-il mieux que l'équipage reste caché. La puanteur qui accompagne ces galères noires est telle qu'elle envahit toute la ville, et toutes les boutiques et maisons font brûler quantité d'herbes et d'encens pour s'en protéger. Si ces navires n'apportaient pas de pleines cargaisons de rubis d'une qualité inconnue par ailleurs, ils ne seraient certainement pas tolérés à Dylath-Leen. De fait, ces échanges réticents ternissent déjà passablement la réputation de Dylath-Leen auprès des gens de la Vallée du Skai.

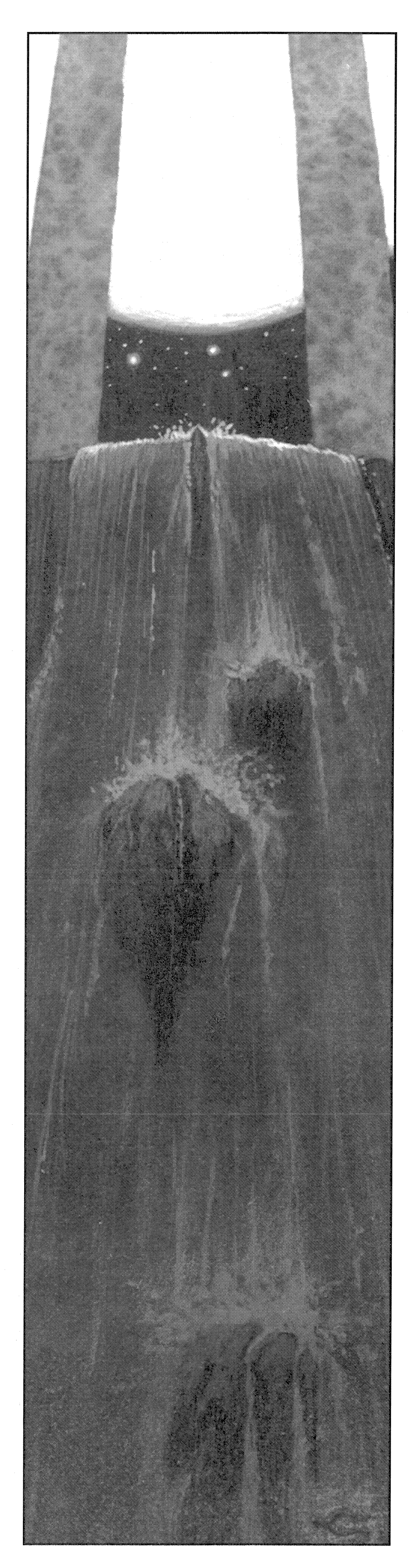
On ne sait pas grand-chose sur ces marchands, hormis leur apparence étrange : leur bouche est trop grande pour d'honnêtes humains et ils sont chaussés de curieux mocassins ridiculement courts, comme s'ils marchaient en permanence sur la pointe des pieds. Mais c'est l'enroulement baroque de leur turban, qui forme deux bosses au-dessus du front, qui suscite le plus de malaise. Leurs vêtements sont taillés dans les soies les plus fines, brodées de motifs choquant qu'il vaut mieux ne pas regarder trop longtemps. Ils s'expriment dans une sorte de murmure furtif et étouffé, comme s'ils complotaient constamment.

Les **Autres Dieux** disposent de nombreux agents itinérants dans les Contrées du Rêve. Certains sont de vrais humains et d'autres non, mais tous travaillent ardemment dans l'espoir d'obtenir les faveurs de Nyarlathotep. Les marchands des galères noires en font partie. Les gens de Dylath-Leen ne le savent pas, mais ces marchands viennent de nul autre endroit que ce redouté territoire de l'horreur ultime, le Plateau de Leng. Leurs navires ont pourtant une toute autre origine. Ces galères ont été créées par les **Bêtes Lunaires** et proviennent de leur cité sur la face cachée de la lune. Ce sont ces Bêtes Lunaires qui manœuvrent les rames des galères et elles diffèrent par trop des hommes pour se mêler à eux à leur insu. En revanche, leurs serviteurs humanoïdes, les **Hommes de Leng**, peuvent, quand ils sont soigneusement déguisés, se faire passer pour humains et ils se rendent fort utiles en assurant les transactions avec les marchands terrestres.

Un autre de ces agents fréquente aussi Dylath-Leen à l'occasion. C'est un vieux **marchand aux yeux bridés** qui a la réputation de trafiquer avec les étranges villages de pierre de Leng. Il serait même en affaires avec le grand-prêtre-à-ne-pas-décrire qui habite le monastère préhistorique au centre du plateau. Ce marchand n'a pas de nom et propose surtout des œufs de Shantak et d'autres articles rares qui ne peuvent provenir que des régions limitrophes de Leng. Selon les besoins du Gardien, on peut le rencontrer n'importe où dans les Contrées du Rêve, occupé à son commerce et toujours à l'affût des rêveurs imprudents qu'il pourrait livrer à ses maîtres déments. S'il est interrogé sur ses voyages, il se montre retors mais cherche à gagner la confiance de son interlocuteur pour mieux l'appâter vers un horrible destin.

Pendant qu'il attendait un bateau à destination de l'île d'Oriab et Baharna, Randolph Carter fut assez malchanceux pour rencontrer ces deux agents. Il s'était d'abord entretenu avec le marchand aux yeux bridés et l'avait questionné sur le Désert Glacé. Son interlocuteur avait signalé Carter et ses questions aux marchands de la galère noire dès qu'elle était arrivée à Dylath-Leen. Carter fut alors embarqué de force dans une de ces redoutées galères noires qui rentrait à son port d'attache. Il en avait profité pour relever toutes les terres au large desquelles passait le navire. Soulignons qu'il longea tous les pays des **Royaumes Fantastiques** et atteignit les Colonnes de Basalte de l'Ouest en une seule journée, alors que le Bateau Blanc met presque un mois pour s'y rendre en partant de Sona-Nyl.





Pendant ce voyage vers l'ouest, la première terre contournée par la **galère noire** avait été Zak, le domaine des rêves oubliés. C'est là que se trouvent tous les songes jamais oubliés et la cité de Zar, peuplée par les amnésiques, ceux qui se sont oubliés eux-mêmes.

Après Zak, le fleuve Zuro se déverse dans la Mer du Sud. Le port d'**Aphorat** se dresse près de son embouchure et Zenig y est encore le citoyen le plus célèbre. Lui aussi partit à la recherche de Kadath et des Grandes Entités. Nul ne sait ce qui a pu lui arriver car il n'est jamais revenu.

À l'ouest d'Aphorat, on trouve **Thalarion**. Ce n'est pas un pays, mais une cité isolée. On prétend qu'elle est la Cité des Mille Merveilles et qu'elle recèle tous ces mystères que l'homme a vainement tenté d'élucider. Cette puissante cité, dissimulée par les nuages, est gouvernée par l'Eidolon **Lathi**. Elle est aussi connue comme une ville-démon où les rues seraient couvertes des os blanchis de ceux qui ont posé les yeux sur Lathi. Aucun homme entré dans Thalarion n'en est jamais ressorti. Les navires évitent sagement l'endroit et passent au large. La plupart des rumeurs sont pourtant fausses. Lathi règne bien sur Thalarion, mais cette cité est, en fait, une termitière géante.

L'intérieur du pays abrite, au-delà de Thalarion, une des grandes merveilles des Contrées du Rêve. Sur une pente douce, à quelques kilomètres au nord de la cité, un arbre immense s'élève à plus de cinq cents mètres dans le ciel. C'est le **Grand Arbre** des Contrées du Rêve, un des trois survivants d'une race presque éteinte. Cette variété d'arbres est originaire d'un monde très éloigné des Contrées du Rêve, aussi bien dans l'espace que dans le temps. Après des éternités d'existence sur leur planète natale, les Grands Arbres avaient vu leur soleil décliner. L'air s'était refroidi, le sol avait gelé et les Grands Arbres avaient commencé à mourir. Un sorcier voyageur, Ardatha Ell, découvrit alors leur monde. Il était trop tard pour sauver les derniers survivants, mais il était resté avec eux jusqu'à leurs ultimes instants.

Quand il avait quitté la sphère désormais stérile où avaient vécu ces puissants végétaux, il avait emporté les feuilles-vie, ou graines, des trois derniers arbres. Il devait les planter ensuite dans des lieux où elles pourraient croître et se développer. L'un de ces endroits était les Contrées du Rêve de la Terre. Pendant des siècles, l'arbre développa son imposant système de racines dans le sol qui l'entourait. Enfin, quand le moment fut venu, il émergea telle une jeune pousse pour se nourrir de soleil. Grandissant rapidement, il atteignit sa taille actuelle en moins de cinquante ans.

De ses branches pendent des vrilles que l'arbre peut utiliser pour capturer ceux qui s'aventurent sous son feuillage. Il n'est cependant pas agressif et n'use de violence que pour se défendre et en toute dernière extrémité. Une bande de terre morte s'étend vers le nord depuis la base de l'arbre. C'est la trace qu'il laisse quand il se déplace en quête de nourriture. Sa grande taille fait qu'il épuise rapidement les minéraux du sol qui l'entoure et il mourrait très vite s'il ne pouvait aller en chercher ailleurs. L'arbre "marche" pendant toute sa vie, mais parcourt tout juste deux centimètres par jour.

Contrairement aux arbres normaux, les Grands Arbres sont des créatures intelligentes. Dès qu'une personne les touche, ils peuvent communiquer avec elle par télépathie. Celui-ci apprécie particulièrement les visiteurs du Monde de l'Éveil, et surtout ceux qui sont physiquement présents dans les Contrées du Rêve. Âgé de plus de 10 000 ans, il en sait beaucoup sur l'histoire de ce domaine. Il possède de plus, comme tous ses congénères, la mémoire de tous ses ancêtres et détient donc quantité de connaissances situées au-delà de toute expérience humaine. Il se fait d'ailleurs un plaisir de partager ces informations avec les visiteurs, en échange de nouvelles venues d'ailleurs. Pour ce faire, il hisse ses invités au cœur de ses branchages, parfaitement à l'abri de tout danger. Ses feuilles produisent une sorte de pollen appelé Poussière des Rêves. Les hommes qui respirent cette substance pendant leur sommeil sont protégés de toutes formes de cauchemars et des rêves envoyés par les Grands Anciens.

Malheureusement, les hommes-termites de Thalarion ont découvert l'existence de l'arbre et trouvé ses feuilles succulentes. Chaque jour, ils viennent en groupe ramasser les plus basses et les emportent dans leur cité où elles sont mangées. L'arbre les laisse faire, car ils l'ont menacé de le brûler s'il leur résistait. À l'époque de Randolph Carter, il n'existe que ce Grand Arbre dans les Contrées du Rêve, mais il a commencé à développer sa propre feuille-vie en prévision du moment où les prélèvements des hommes-termites deviendront insupportables.

Sur la côte, Thalarion est suivie de **Zura**, le Pays des Plaisirs Inassouvis. C'est une terre de cadavres, où règne la princesse Zura. Zura n'a pourtant pas toujours été ainsi. Il y a longtemps, dans la jeunesse des Contrées du Rêve, un sorcier au nom aujourd'hui oublié vivait sur cette côte. Il était tombé amoureux d'une jeune fille dont la beauté radiante éclipsait le soleil lui-même. Alors qu'elle faisait un voyage, son bateau sombra dans une tempête et son corps fut rejeté près de l'endroit où vivait le sorcier. Celui-ci découvrit le corps de la belle et pleura, car il n'avait jamais réussi à lui exprimer ses sentiments quand elle était en vie. Ne pouvant supporter l'idée de vivre sans sa bien-aimée, il fit appel à sa magie pour rappeler Zura d'entre les morts. Vicié par le chagrin du sorcier, l'enchantement ne la fit revenir qu'à un sinistre simulacre de vie, sous la forme d'un zombie mort-vivant. Mais même ainsi, il pouvait lui parler, et elle pouvait lui répondre.

Mais tandis que le cœur du sorcier brûlait d'amour, son cœur à elle ne battait plus. Il comprit bientôt que la mort n'accordait aucune place à l'amour et que **Zura** ne pouvait que lui répéter les mots qu'il lui demandait de dire. Bientôt, la putréfaction gagnant, elle n'en fut même plus capable. Pourtant, il lui était toujours impossible de se séparer de sa bien-aimée. Partout où il allait, il l'emmenait avec lui, jusqu'au jour où elle ne fut plus en état de voyager. Aveuglé par un amour insensé, il décida de rester auprès de cette répugnante abomination, autrefois si gracieuse. Leur tente se dressait là où se trouvent maintenant les Jardins Charniers.

De cette folie provoquée par la douleur, le sorcier finit par se libérer et il put alors regarder sa compagne avec lucidité. Ayant vu les vers qui grouillaient dans son corps, les os qui déchiraient la peau en différents points et les orbites putréfiées qui étaient autrefois des yeux, il se résigna enfin à la délivrer de cette malédiction de non-vie, et elle se décomposa totalement. Mais il s'aperçut alors que son propre corps avait contracté cette corruption et sa folie revint au centuple.

Dans les derniers moments de sa vie, avant de se supprimer, il accomplit sa plus grande magie. Il agença un sort qui imposait Zura — ainsi s'appellerait désormais cette terre — comme dernière demeure de tous ceux qui, dans les Contrées du Rêve, connaîtraient des fins effrayantes. De plus, il décréta que les morts-vivants réunis ici serviraient une maîtresse maléfique, également nommée Zura et qui serait le seul être vivant de toute cette contrée. Il établit enfin la malédiction qui condamnait cette maîtresse à aimer les morts, mais lui accorda la possibilité de se régénérer de temps à autre au contact d'un amant bien vivant, un amant qui succomberait à son tour à la corruption qui rongeait le sorcier. Pour verrouiller le sortilège, le sorcier arracha son propre cœur et le jeta à l'endroit où sa bien-aimée s'était dissoute. Tandis que ses yeux se fermaient pour la dernière fois, il vit son amour se relever et, dans son dernier souffle, murmura son nom : Zura. Zura est maintenant le Pays des Morts.

Tout individu mâle découvert dans ce royaume est conduit devant la Princesse Zura. Grande et belle, elle arbore des jambes interminables et une chevelure de jais qui tombe en tresses sur ses épaules. Elle porte un unique vêtement ne couvrant que les zones malades ou pourries et masque d'un parfum capiteux la puanteur émanant de sa chair. Quand elle trouve attirant le mâle qui lui est amené, elle tente de le séduire pour lui voler sa vitalité et réparer ainsi sa propre beauté. Si l'intéressé rejette ses avances, elle le fait tuer d'une manière qui assure son retour sous la forme d'un cadavre vivant incapable de refuser ses ordres. Elle ne peut plus se régénérer à son contact, bien sûr, mais cette vengeance lui semble parfaitement appropriée.

Après Zura, la galère noire navigua à vue des Promontoires de Cristal, qui forment une arche rayonnante et constituent la seule entrée de Sona-Nyl, la Terre bénie de l'Imagination. **Sona-Nyl** devait être le dernier des Royaumes Fantastiques que Randolph put voir depuis le pont du navire, mais il en existe un autre. Plus loin sur la côte s'étend **Ennon**, le pays de musique et de poésie.

La galère noire finit par approcher les **Colonnes de Basalte de l'Ouest**. Les océans du monde passent entre ces colonnes avant de plonger dans l'espace interplanétaire. Les navires qui ne peuvent s'écarter de ces colonnes à la rame sont aspirés dans cette chute d'eau fantastique, à moins de connaître les routes qui enjambent le précipice.

Une de ces routes, connue de quelques rares initiés, conduit en **Cathurie**.

L'autre, beaucoup plus fréquentée, gagne le vide interplanétaire. De là, les vaisseaux peuvent rejoindre toutes sortes de destinations, la lune, bien sûr, mais aussi Yuggoth ou la cour du Démon-Sultan Azathoth. L'espace que l'on peut atteindre depuis les Contrées du Rêve est un peu plus froid qu'un mauvais hiver. Il est rempli d'une substance respirable qui permet aux bateaux ou autres vaisseaux d'y naviguer. Mais dans cet éther nagent et barbotent les **Larves des Autres Dieux** en quête de proies. Ces créatures aveugles constituent une menace pour tous les vaisseaux qui traversent l'espace sans disposer des protections adéquates.





La galère noire, transportant toujours Randolph Carter, s'élança du bord de la cataracte et jaillit dans l'espace. Son passager avait très peur qu'elle se dirige vers le trône d'Azathoth mais ce ne fut pas le cas. Elle filait vers la **lune**. Tandis que le vaisseau approchait de la face visible, Carter constata qu'elle était piquetée de ruines étranges, bizarres tant par leurs tailles que par leurs formes. Il observa des temples morts perchés sur les sommets des montagnes du satellite, des temples qui, d'évidence, avaient été érigés à la gloire de divinités malsaines. Aucun homme n'a jamais foulé le sol de ces ruines et temples, mais les chats terrestres en savent peut-être beaucoup sur ce qui s'y cache.

La galère noire suivit une route qui l'emmena vers la face cachée de la lune, plus éloignée. Carter y vit nombre de bâtisses insolites, qui lui rappelaient les igloos, entourées de champs d'étranges champignons blancs. Progressivement, le bateau approcha une mer noire et visqueuse. Il se posa dessus avec un singulier bruit de succion et Carter constata que le fluide sur lequel ils naviguaient était d'une nature étonnamment élastique. Cette fois encore, le bateau allait très vite et une côté très découpée finit par apparaître.

Sur cette côte, Carter pouvait distinguer la silhouette d'une cité lépreuse construite dans la pierre gris-blanc de la lune. Alors que le bateau approchait, Carter pouvait voir des créatures sur les quais. Ce n'étaient pas des hommes, ni même des sous-hommes comme les marchands de la galère noire. Cela ressemblait à des crapauds blanc-grisâtre, capables de s'enfler et de se contracter à volonté. Dépourvues d'yeux, ces créatures arboraient une curieuse grappe de tentacules roses à l'extrémité de leur museau renfrogné. C'étaient des **Bêtes Lunaires**. Elles seules peuvent dire depuis combien de temps elles vivent cachées ici.

Les Bêtes Lunaires n'ont pas de voix et semblent communiquer entre elles grâce à leurs tentacules. Pour "parler" avec d'autres races, elles ont développé une sorte de langage qu'elles jouent sur de curieuses flûtes qui ne les quittent pas. Il y a une éternité, elles sont venues dans les Contrées du Rêve de la Terre et ont assujetti les **Hommes de Leng**. Dans les premiers temps, elles se contentaient de dévorer ces êtres pitoyables ou de les faire travailler dans les mines de rubis de la lune. Mais quand l'homme s'est répandu dans les Contrées du Rêve, elles ont déguisé leurs esclaves pour faciliter leurs tractations avec les humains. Les Bêtes Lunaires sont particulièrement friandes de chair humaine. Leurs sujets de Leng les plus gras servent toujours de nourriture, mais ceux jugés impropres à la consommation sont chargés des tâches domestiques, de la garde du gouvernail, de la cuisine, etc. Ils se montrent fort utiles quand il s'agit de se fournir en esclaves de Parg auprès des marchands de Dylath-Leen.

Avant Randolph Carter, un seul autre rêveur avait visité la face cachée de la lune : **Snireth-Ko**, le prêtre disparu d'Ulthar qui avait rencontré le Gardien des Rêves. Il avait pu voir une chose que Carter, captif et préoccupé, ne remarqua pas, car il n'avait pas pensé à regarder en l'air : suspendu au-dessus de la lune, mais caché de la Terre par celle-ci, se trouve le **Messager d'Azathoth**.

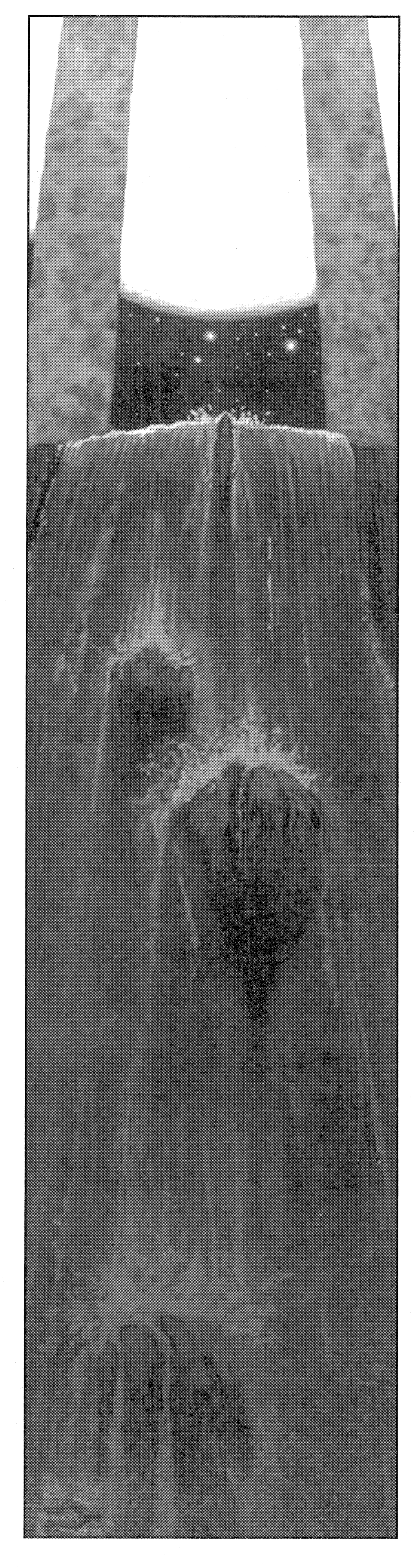
Au centre de l'univers, dans les profondeurs d'un abysse auto-généré au-delà du temps et de l'espace, réside un dieu aveugle et idiot, Azathoth. Inconsciemment, le Démon-Sultan projette dans l'espace de petits objets en forme d'étoiles — les Rejetons d'Azathoth. Ces corps étranges, de la taille de petites étoiles, filent éternellement dans le temps et l'espace. Ils frôlent parfois un système stellaire qui s'en trouve ravagé. Il y a un milliard d'années, un des rejetons d'Azathoth a rencontré notre soleil et s'y est accroché dans une orbite extérieure, audelà de Yuggoth.

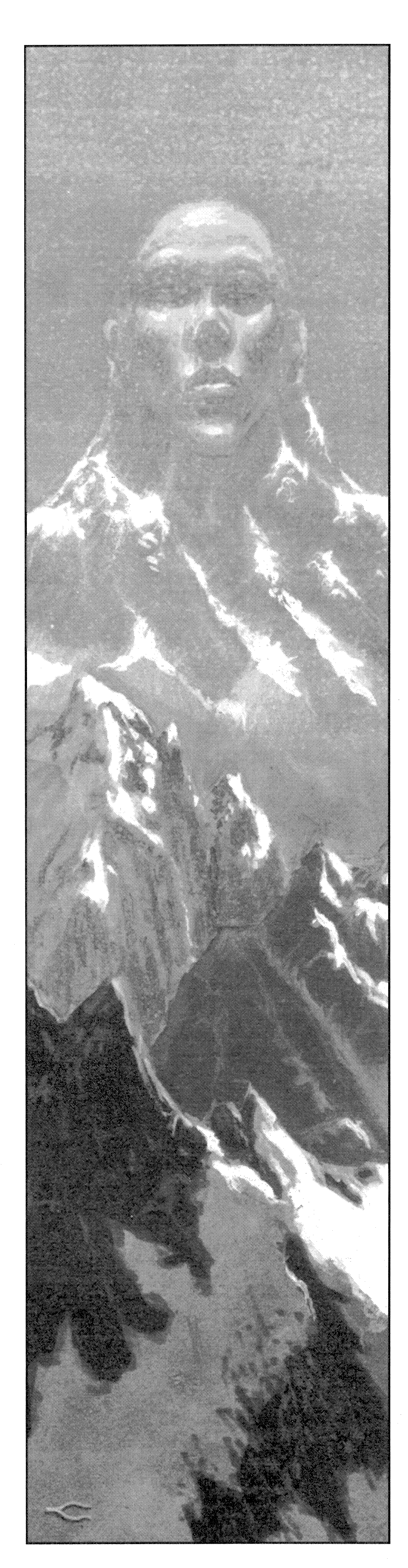
Des morceaux de ce corps éloigné se détachent parfois et plongent dans le soleil ou une orbite excentrée. On les appelle des comètes. Si l'une de ces graines de démon-étoile venait à frapper une planète, elle gagnerait le cœur de ce monde où elle croîtrait et grandirait immensément. Un jour, un nouveau rejeton émergerait de la planète brisée comme un serpent d'un œuf. L'hideux Messager d'Azathoth suspendu au-dessus de la face cachée de la lune est une de ces graines de démon.

Sa trajectoire allait l'amener sur la lune, mais cela ne convenait pas au premier résident du satellite, Mnomquah. C'est pourquoi celui-ci, avec l'aide de Haon-dor, a créé un puissant sortilège pour maintenir la graine en place au-dessus de la lune jusqu'au moment où lui-même pourrait quitter le satellite. Malheureusement pour Mnomquah, ce sortilège l'a tellement épuisé que son pouvoir n'est plus que l'ombre de ce qu'il était autrefois. De fait, Mnomquah a dû rester piégé sur la lune beaucoup plus longtemps qu'il ne l'avait espéré.

·ès une période de détention, Carter avait été emmené à travers les plaines
ȿ une destination inconnue. Cependant, avant que les **Bêtes Lunaires** puis-
t atteindre leur but, une armée de **chats** les avait attaquées et délivré l'hu-
in. Bondissant à travers l'espace, l'armée était rentrée à Dylath-Leen, emme-
ıt Carter avec elle. Là, il avait enfin pu s'embarquer pour l'île d'Oriab, à dix
rs de mer.
'endant le trajet, Carter était passé au-dessus de la **cité engloutie**. La chan-
/oulut que la lune soit pleine et les eaux calmes. Il put donc distinguer clai-
ıent dans les profondeurs les ruines de cette antique cité. À son extrémité
d, il y avait le dôme d'un grand temple et une double rangée de statues, des
tes de sphinx étranges, conduisait à une immense place publique. Lente-
ıt, alors que le bateau faisait route vers le sud, la cité s'élevait sur des
ıtes douces couvertes des traces de rues anciennes et des murs éboulés de
ıtes maisons. Carter vit se déplacer dans ces ruines des ombres qui n'évo-
ıient rien de plus sinistre que des dauphins joueurs.
. l'extrémité sud de la cité, une grosse colline portait une vaste structure.
ne architecture plus simple que les autres constructions, elle était aussi en
ı meilleur état. C'était une structure basse et sombre dont les murs for-
ent un carré avec des tours aux quatre coins. Des algues couvraient l'essen-
du bâtiment, mais Carter remarqua d'étranges fenêtres rondes qui perçaient
tours et les murs, lesquels délimitaient une vaste cour pavée. Vu son isole-
ıt et sa position dominante, à bonne distance de la ville, Carter supposa qu'il
ʒissait d'une sorte de temple ou de monastère. Une lueur très faible émanait
fenêtres de cette structure solitaire, que Carter attribua d'abord à de petits
ssons phosphorescents. Mais il vit quelque chose au centre de la cour qui lui
ıbandonner cette idée. Dans cet espace se dressait un monolithe. Le corps
ı marin y avait été attaché, la tête en bas, et ses yeux avaient été arrachés
dévorés par les poissons.

ıreusement pour Carter, le bateau dépassa la cité engloutie sans dommages.
ılques jours plus tard, il atteignait l'île d'**Oriab** et faisait escale dans la gran-
ʒité portuaire de Baharna. Après avoir loué un zèbre, Carter quitta **Baharna**
la rive ouest du **Lac de Yath** et se dirigea vers les pentes du Mont Ngranek.
ı fin de la journée, il avait atteint les étranges **ruines sans nom** qui s'éten-
t sur la berge sud du lac. Les vieux ramasseurs de lave de Baharna l'avaient
ı prévenu de ne pas camper là la nuit, mais Carter ne tint pas compte de
·s avertissements. D'innombrables murs éboulés et antiques fondations de
ıues, avec parfois une colonne ou un socle fendu, couvrent une pente au
d du lac qui s'élève progressivement à des lieues de là. La route empruntée
Carter longe le lac. Au milieu des ruines, elle passe près d'une arche béante
s le mur de ce qui était autrefois un temple. Carter avait pu y distinguer une
e de marches qui s'enfonçaient dans les ténèbres.
ien que le nom de ces ruines fût déjà oublié bien avant que les premiers
ɔns s'installent sur les pentes du Mont Ngranek, quelques rares élus le
naissent encore. Atal d'Ulthar fait partie du nombre car, en déchiffrant les
es du *Quatrième Livre de D'harsis*, il a découvert bien des choses sur l'anti-
é des Contrées du Rêve. Ces ruines sont celles de la puissante cité de **Tyrh-**
de jadis, que dirigeait la Princesse Noire **Yath-Lhi**. Le Lac de Yath doit son
ı à cette ancienne princesse, bien que nul n'en ait conscience hormis Atal et
ılques autres.
tal et ces rares privilégiés ont sagement gardé secret ce qu'ils savent, car ils
naissent aussi l'histoire de Tyrhhia et de la Princesse Noire. Il y a longtemps,
s les premiers jours des Contrées du Rêve, était apparu le Royaume de Tyrh-
Yath-Lhi y régnait depuis sa cité fortifiée de Tyrhhia, qui a donné son nom
·oyaume.
ath-Lhi était surnommée la Princesse Noire en raison de sa cruauté démesu-
On prétend qu'elle aurait interdit à ses sujets de la dépasser en taille. Les
ȿ plus grands qu'elle devaient se faire couper les pieds. Si cela ne suffisait
, c'était au tour de la tête. Elle aurait aussi nourri les mendiants vivant à
érieur de l'enceinte de la ville avec les corps des criminels condamnés par
tribunaux, des condamnés écartelés puis imprégnés de poison. Les légendes
ment aussi qu'elle recherchait les vampires pour les capturer et boire leur
g.
ı cruauté de Yath-Lhi n'aurait été surpassée que par sa cupidité. De sa capi-
, elle envoyait ses armées écumer les Contrées du Rêve à la recherche de tré-
. Les flèches de son palais auraient été faites en argent massif — non pas
vertes de tuiles d'argent, mais assemblées à partir d'éléments coulés dans le
ʒieux métal. Elle avait fini par amasser un tel trésor qu'elle fit construire un
rinthe et y entassa toutes ses richesses. Elle était la seule à connaître le che-
d'accès, car tous les esclaves qui avaient construit le labyrinthe et transpor-
ɛs trésors avaient été exécutés. Même l'architecte du lieu, le propre amant de
ı-Lhi, fut éliminé pour protéger le secret. Plongé dans de l'or fondu, il était
ɛnu une statue grotesque et s'était ajouté à la collection.





Yath-Lhi finit par vieillir et disparaître. Son peuple supposa donc qu'elle était morte. Comme elle était la seule à connaître les secrets du labyrinthe, son royaume, ruiné, disparut avec elle. À travers les âges, les légendes de **Tyrhhia** ont excité l'imagination d'innombrables chasseurs de trésors. Personne n'a pourtant jamais retrouvé les ruines de Tyrhhia.

Comme toutes les légendes, celles de Yath-Lhi et de Tyrhhia reposent sur des faits, mais la réalité est un peu différente. Yath-Lhi a bien régné sur Tyrhhia et envoyé ses armées à la recherche de trésors pour ses coffres. Longtemps avant la naissance de Tyrhhia, quand les Grandes Entités étaient arrivées dans les Contrées du Rêve, elles avaient amené avec elles un grand rubis provenant de Yuggoth la Lointaine. Au cœur de cette gemme, un être maléfique au pouvoir immense, **Vol-La-Lumière**, était emprisonné par la magie des Grandes Entités et la simple lumière. Celles-ci conservaient la gemme au sommet du **Hatheg-Kla**, constamment baigné par la lumière du soleil, de la lune et des étoiles. En ce temps-là, les Dieux visitaient souvent l'Hatheg-Kla pour danser sur son sommet.

Le temps passa et les dieux bâtirent Kadath dans le Désert Glacé ; ils se rendaient moins souvent sur le Hatheg-Kla. Une avalanche délogea le rubis de son perchoir élevé et la pierre resta enfouie pendant des années. Les armées de Yath-Lhi devaient découvrir la gemme au cours d'une de leurs expéditions de pillage et la ramenèrent à Tyrhhia.

Yath-Lhi était une puissante sorcière qui s'intéressait au vampirisme. Elle avait entendu parler d'une gemme semblable. Venue des confins de l'espace, elle était censée contenir une créature vampirique au pouvoir immense. Devinant ce que ses troupes lui avaient apporté, elle tenta immédiatement de libérer la créature pour la plier à sa volonté. Elle y parvint, mais sans avoir compris que Vol-La-Lumière n'était qu'un des innombrables avatars de Nyarlathotep. Le Chaos Rampant, saisissant l'opportunité de provoquer de grandes souffrances, conclut un accord avec Yath-Lhi. Il lui accorderait les secrets de la vie éternelle — sous la forme d'une créature vampirique — et sa cupidité serait remplacée par une soif de sang inextinguible.

Pour respecter sa part du pacte, Yath-Lhi avait dépensé l'immense fortune de son royaume pour construire un labyrinthe souterrain au centre duquel aller se trouver non pas son trésor mais sa tombe. Suivant les instructions de Nyarlathotep, elle et six gardes — qu'elle emmènerait dans un vampirisme éternel — avaient bu une potion dont le principal ingrédient était le mystérieux **Fluide Glund**. Ce produit devait placer Yath-Lhi et ses gardes en animation suspendue. Une autre potion soigneusement préparée les réveillerait dans leur nouvelle forme vampirique. Ils furent ensuite enfermés dans le tombeau scellé en attendant leur renaissance. Les rumeurs concernant un "trésor caché" attireraient immanquablement les chercheurs de fortunes faciles. Un jour, peut-être très lointain, la tombe serait ouverte. Ce jour-là, Yath-Lhi et ses gardes se réveilleraient et pourraient parcourir de nouveau les Contrées du Rêve.

Une partie de ce récit, qui figure dans le *Quatrième Livre de D'harsis*, est connue d'Atal d'Ulthar. Il est le seul à connaître l'emplacement exact de Tyrhhia et à savoir que le rubis de Yuggoth était tombé aux mains de Yath-Lhi. Il a aussi appris que la découverte du trésor de Yath-Lhi se traduirait par une grande malédiction, une malédiction qui frapperait d'abord le pilleur, puis toutes les Contrées du Rêve. Il n'a cependant pas conscience de la réalité que cache le récit. Yath-Lhi et ses gardes attendent, en fait, la venue d'un infortuné chasseur de trésors, car celui qui aura la malchance de découvrir la tombe deviendra la première de leurs victimes. Le groupe pourra alors sortir et propager la malédiction du vampire à chaque nouvelle rencontre. Nyarlathotep ne doute pas que la propre avidité de l'homme amènera cette destruction des Contrées du Rêve. Tyrhhia n'est qu'un exemple parmi d'autres des pièges tendus par ce dieu qui complote l'autodestruction de l'humanité.

Poursuivant sa route vers le sud, Carter pénétra dans une zone de collines légèrement boisées sur les premiers contreforts du **Mont Ngranek**. L'air de cette région embaume la balsamine et retentit des chants des Oiseaux Magah aux couleurs éclatantes. C'est ici que les collecteurs de résine viennent travailler et l'on peut voir leurs huttes blotties parmi les arbres.

Progressivement, la pente se faisait plus raide; Carter dut bientôt attacher son zèbre à un arbre et continuer à pied. Avec l'altitude, la végétation se raréfia. Enfin, il n'y eut plus que la roche nue de la montagne pour déchirer le ciel. Carter grimpait toujours plus haut, parvenant à trouver une petite prise ou une corniche taillée par les ramasseurs de lave qui l'avaient précédé en ces lieux. Il fit une halte pour regarder en arrière : l'île d'**Oriab** s'étalait en entier sous ses yeux, des ruines du lac à Baharna, encerclée par la Mer du Sud.

C'est ainsi que Carter gravit lentement le **Mont Ngranek**, cheminant sur les parois nord puis est, jusqu'à atteindre la pente sud à l'opposé. Il parvint enfin au flanc caché de la montagne. Le panorama ne ressemblait en rien aux bords de mer qu'il avait laissés derrière lui. La **Vallée Maudite** s'étendait loin vers le sud. Ravagée et détruite par les Grandes Entités il y a bien longtemps, elle était si vaste que Carter ne pouvait pas voir l'océan qui baigne le sud d'Oriab.

Dans les derniers rayons du soleil, tandis qu'il se demandait comment survivre toute une nuit accroché à son flanc de montagne enténébré, il découvrit, à plusieurs kilomètres d'altitude, ce qu'il était venu chercher de si loin. Levant les yeux vers la lumière rougeoyante du soleil couchant, il vit le visage sculpté et poli d'un dieu. La sculpture était d'une taille impensable et ne pouvait avoir été créée que par les mains d'un dieu. Ses traits ne laissaient aucune place au doute. Les yeux étaient étroits, les lobes d'oreille allongés et le nez fin et pointu. Randolph Carter reconnut immédiatement ce type caractéristique et comprit que l'objet de sa quête se trouvait dans les terres septentrionales d'Inquanok. Quiconque voit ce visage, remarque aussi la ressemblance avec les hommes d'Inquanok sur une réussite de Savoir Onirique.

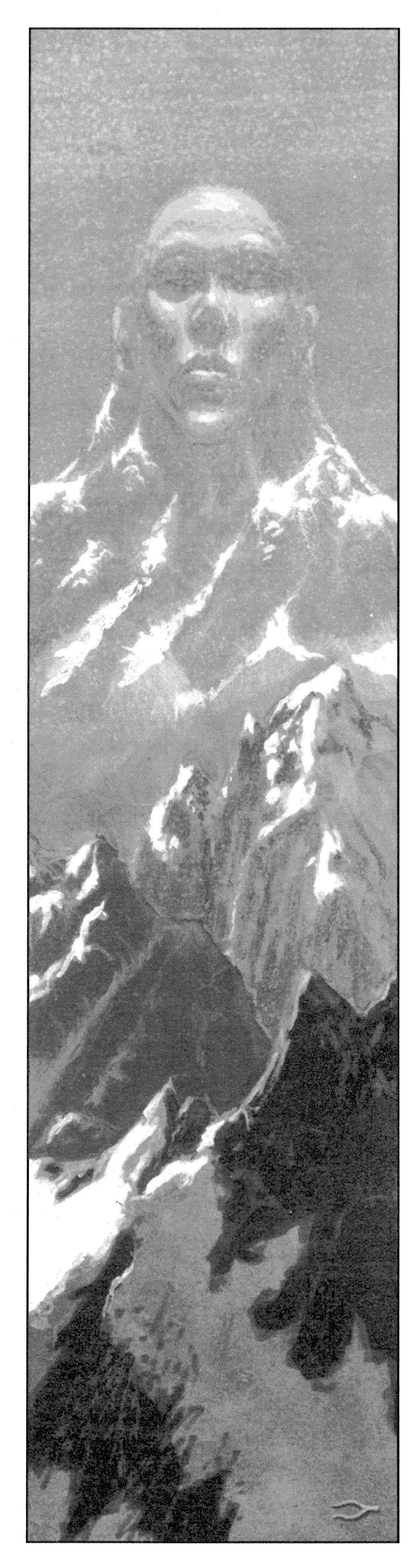
Seul sur le flanc de la montagne, priant les dieux de ne pas tomber de son perchoir pendant la nuit, Carter sentit que son cimeterre était discrètement retiré de sa ceinture. C'est alors qu'entre lui et les étoiles il vit une forme — vaguement humanoïde avec des ailes de chauve-souris, des cornes et une queue hérissée — et regretta vivement de ne pas avoir tenu compte des avertissements des vieux ramasseurs de lave. À cet instant, Randolph Carter sut qu'il était devenu la proie des mystérieuses **Maigres Bêtes de la Nuit**.

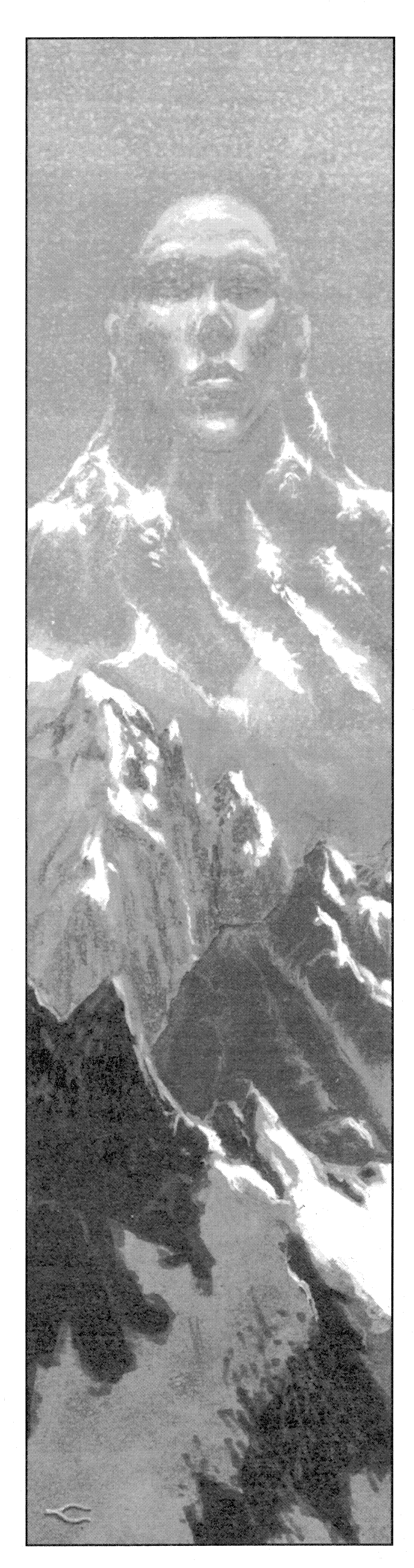
À cette époque, on savait très peu de choses sur elles. Elles existaient surtout dans les rumeurs, et les murmures étouffés et craintifs des natifs des Contrées du Rêve. Presque aucun de ceux qui les avaient vues n'étaient revenus pour en parler et les rapports qui les décrivaient étaient donc extrêmement rares. Carter lui-même, un rêveur pourtant déjà expérimenté, n'y voyait que d'absurdes récits de voyageurs, des histoires pour effrayer les enfants turbulents.

Ce sont des créatures humanoïdes un peu plus grandes qu'un homme. Presque décharnées, couvertes d'un cuir noir, elles sont dotées d'ailes de chauve-souris, de longues cornes effilées surgissant de la tête et d'une longue queue préhensile garnie de piques. Elles choquent surtout par leur absence de visage; leur face n'est qu'un espace vide et sinistre, dépourvu de bouche, d'yeux, de nez ou d'oreilles. Elles sont parfaitement capables, en s'y prenant à deux, de soulever un homme et de l'emporter.

Il existe de nombreuses théories contradictoires sur l'origine des Maigres Bêtes de la Nuit et sur le maître qu'elles servent. Abdul Alhazred écrit dans le Necronomicon que "les Maigres Bêtes de la Nuit, aussi, sont au service de **Nyarlathotep** qui commande à leur chef, Yegg-ha la Chose Sans Visage". Randolph Carter, pendant ses aventures, en est venu à croire que les Maigres Bêtes de la Nuit "obéissent non à Nyarlathotep, mais au vénérable **Nodens** qui est leur seigneur". D'autres encore décrivent **Yibb-Tstll**, ce dieu hideux d'une autre dimension, comme le seigneur des Maigres Bêtes de la Nuit, et rapportent qu'une multitude de ces créatures restent accrochées à ses mamelles. Certaines rumeurs affirment même que les Maigres Bêtes de la Nuit sont élevées, à des fins connues d'eux seuls, par les mystérieux **Seigneurs de Luz** qui hantent une des plus hautes régions du Monde Inférieur, sous les montagnes qui séparent Leng d'Inquanok.

Bien qu'il y ait une part de vérité dans chacune de ces théories, aucune n'est complètement exacte. Les Maigres Bêtes de la Nuit existaient déjà sur Terre, il y a bien longtemps, sans qu'on sache si elles ont été produites par l'évolution naturelle, enfantées par Ubbo-Sathla ou créées par les Choses Très Anciennes. Quand les hommes ont commencé à rêver et créé les Contrées du Rêve, ils ont aussi rêvé les Maigres Bêtes de la Nuit dans ce monde reflet. Jugées sur leur apparence, elles étaient considérées comme des créatures maléfiques et se trouvèrent donc confinées aux ténèbres du Monde Inférieur.





Comme leur nom le suggère, les **Maigres Bêtes de la Nuit** sont, par essence, nocturnes. La vive lumière du soleil les plonge dans l'apathie. Le royaume enténébré du **Monde Inférieur** leur fournit donc un habitat parfait. C'est aussi le domaine de **Nodens**, le Maître du Grand Gouffre. En conséquence, la plupart des Maigres Bêtes de la Nuit servent effectivement ce dieu. Mais ces créatures simples, guère plus intelligentes que des chiens, servent éventuellement n'importe quel maître. Capables d'accomplir des tâches rudimentaires, elles se fient entièrement à leur instinct ou à leur mémoire, sauf instructions spécifiques.

Nodens utilise ces créatures pour garder les diverses entrées du Monde Inférieur et certains lieux de la surface des Contrées du Rêve, comme le Visage du **Mont Ngranek**, que les dieux souhaitent garder secrets. Ceux qui ont le malheur de tomber entre leurs griffes sont généralement emmenés dans la redoutable Vallée de Pnath, d'où bien peu sont revenus ; mais d'autres destinations sont aussi possibles. Les Maigres Bêtes de la Nuit du Monde Inférieur ont conclu un pacte avec les Goules qui habitent cette région et les autorisent à entrer et sortir à volonté du Monde Inférieur. Les Maigres Bêtes de la Nuit servent aussi les Goules comme éclaireurs et destriers de guerre.

Les Maigres Bêtes de la Nuit sont totalement silencieuses, et pas simplement parce qu'elles n'ont pas de bouche pour parler. Elles ne produisent strictement aucun son ; même le battement de leurs ailes de cuir est parfaitement silencieux. Cela ne les empêche pas d'utiliser un langage des signes sophistiqué pour communiquer. Il n'est pas nécessaire de comprendre ce langage pour s'adresser à elles, car elles semblent capables de comprendre la plupart des langues. Comment peuvent-elles entendre ou même voir ? C'est un mystère. On ne sait pas non plus ce qu'elles peuvent manger, si cela leur arrive jamais. La rumeur prétend qu'elles tètent toujours en grand nombre les mamelles de l'immonde dieu **Yibb-Tstll**.

Soulevé dans les airs par deux de ces créatures, Carter fut emporté vers une destination inconnue. Comme il tentait de se libérer de leur étreinte, ses ravisseurs forcèrent sa soumission en l'aiguillonnant de leurs pattes caoutchouteuses et des ardillons qui terminaient leur queue. Plus il criait et se débattait et plus elles le harcelaient. L'épuisement le réduisit bientôt à l'immobilité et au silence. Les Maigres Bêtes de la Nuit et leur chargement avaient alors volé sans un bruit dans les ténèbres. Beaucoup de temps devait s'écouler avant qu'il prenne conscience d'une faible phosphorescence au-dessous de lui. Cette lueur lui permettait de distinguer des montagnes qui gagnaient en taille à chaque battement d'aile. Randolph Carter supposa qu'il s'agissait des mythiques **Pics de Throk**.

Ses ravisseurs aériens l'entraînèrent entre ces hauteurs hideuses. Près des sommets, il vit les nombreuses grottes où ces créatures avaient installé leurs terriers. Alors qu'il était emporté toujours plus loin du monde de la surface, les aiguilles des montagnes disparurent derrière l'éclat pâle des feux morts. Au-dessous de lui, aussi loin que portait son regard, les Pics s'étiraient vers le bas, dans les ténèbres. Après avoir franchi un col, Carter fut brusquement assailli par des vents hurlants, chargés de fumée jaune et de cendres, puant le souffre. Indifférentes à ce changement d'atmosphère, les Maigres Bêtes de la Nuit poursuivaient leur vol, et les Pics de Throk retombèrent bientôt dans les ténèbres d'où ils avaient surgi.

Après une période de temps indéterminée, Randolph Carter fut enfin déposé sur le sol, et les Maigres Bêtes de la Nuit l'abandonnèrent dans l'obscurité. Autour de lui, le sol était couvert de débris, des couches et des couches d'os apparemment. Lentement, il lui vint à l'esprit qu'il se tenait dans la **Vallée de Pnath**, qui s'étend au pied des Pics de Throk. C'est à cet endroit que toutes les Goules du Monde de l'Éveil jettent les reliquats de leurs festins nocturnes. Carter savait que s'il parvenait à localiser le promontoire rocheux d'où les Goules lancent leurs déchets, il pourrait en appeler à ces créatures répugnantes pour qu'elles l'aident à s'échapper de ce puits de la nuit ultime. Il était nécessaire de se hâter, car la Vallée de Pnath était supposée hantée par les énormes **Dholes** qui rampent et nichent parmi les ossements. À quoi pouvait ressembler un Dhole, Carter ne le savait pas car aucun homme n'avait jamais survécu à ce genre de rencontre.

Les Dholes habitent le même royaume de rumeur et de légende que les Maigres Bêtes de la Nuit. On ne les rencontre que rarement, car ils vivent au fin fond du monde et nul ne les a jamais vus à la surface des Contrées du Rêve. On suppose que la lumière du soleil leur est fatale, comme peut-être toute autre forme d'éclairage. Les Dholes sont d'énormes vers blancs et bouffis, dotés d'yeux minuscules et d'un groin de cochon. Ils sont capables, un peu comme certains oiseaux des marais, de produire des hululements et coups de trompette désespérés mais aussi des grognements plus graves. Ces sons constituent peut-être une forme de langage, mais correspondent plus probablement aux classiques signaux animaliers : appels amoureux, défis, etc.

D'une intelligence rudimentaire, les **Dholes** ne vivent que pour dévorer ce qu'ils rencontrent. Selon certaines sources, ces grands animaux serviraient la déesse **Shub-Niggurath**, mais nul ne sait l'usage que pourrait en faire cette divinité. Les Dholes auraient la capacité de suivre un rêveur jusqu'à son point d'origine dans le Monde de l'Éveil. On ne sait pas s'ils sont originaires des Contrées du Rêve ou s'ils sont arrivés d'ailleurs, peut-être à la suite d'un rêveur malchanceux. On sait en revanche qu'ils habitent tous les sites du Monde Inférieur où les os s'accumulent. On les trouve donc en abondance dans la **Vallée de Pnath**, mais aussi dans le **Grand Ossuaire des Dholes**. Ce dernier se situe sous les montagnes grises qui séparent Leng d'Inquanok.

Les Dholes ne sont pas les seuls occupants de la Vallée de Pnath. Ils y vivent en quasi-symbiose avec des créatures parasites, les **Hommes-Tiques**. Ces humanoïdes ont peut-être été des hommes, il y a bien longtemps de cela, mais ils ont maintenant une vague allure de tique. Ils se fixent sur les flancs des Dholes qui leur assurent leur répugnant couvert.

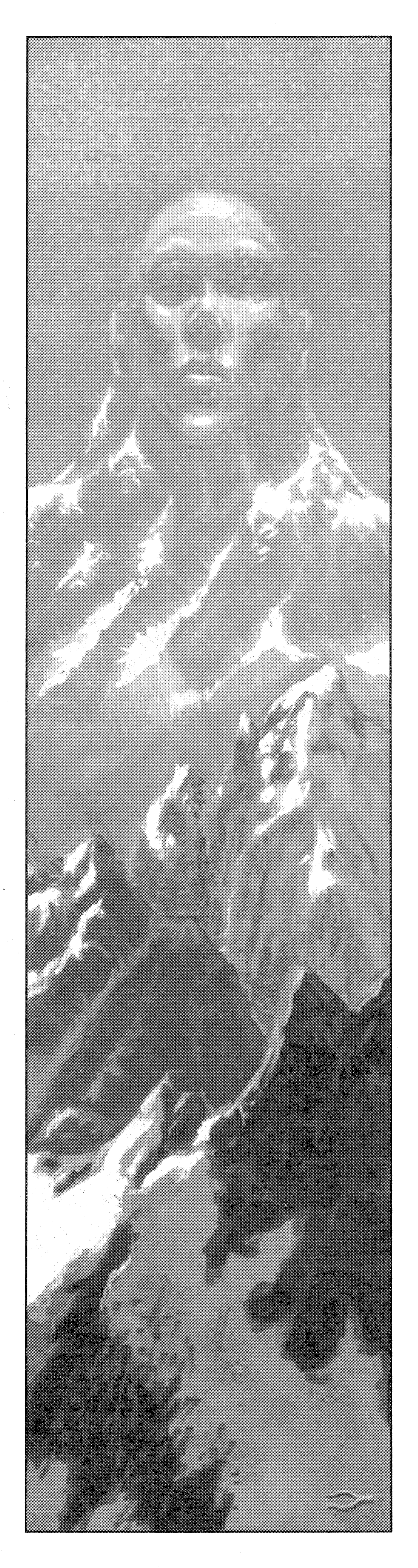
Les Dholes ne nourrissent d'ailleurs pas que les Hommes-Tiques. Un être solitaire, appelé la **Chose Qui Court**, parcourt tout le Monde Inférieur et plus particulièrement la Vallée de Pnath. Cette étrange créature connaît un mouvement quasi-perpétuel, à peine interrompu de temps à autre pour s'orienter ou humer ses proies. Le lichen phosphorescent qui a colonisé sa fourrure la fait ressemblait de loin à une boule de lumière en déplacement rapide. Cela suffirait déjà à effrayer les Dholes, si elle ne chassait ces vers géants pour se nourrir. Bien plus petite que ses proies, elle les attaque avec une telle vitesse et une telle sauvagerie qu'elle peut venir à bout des plus beaux spécimens.

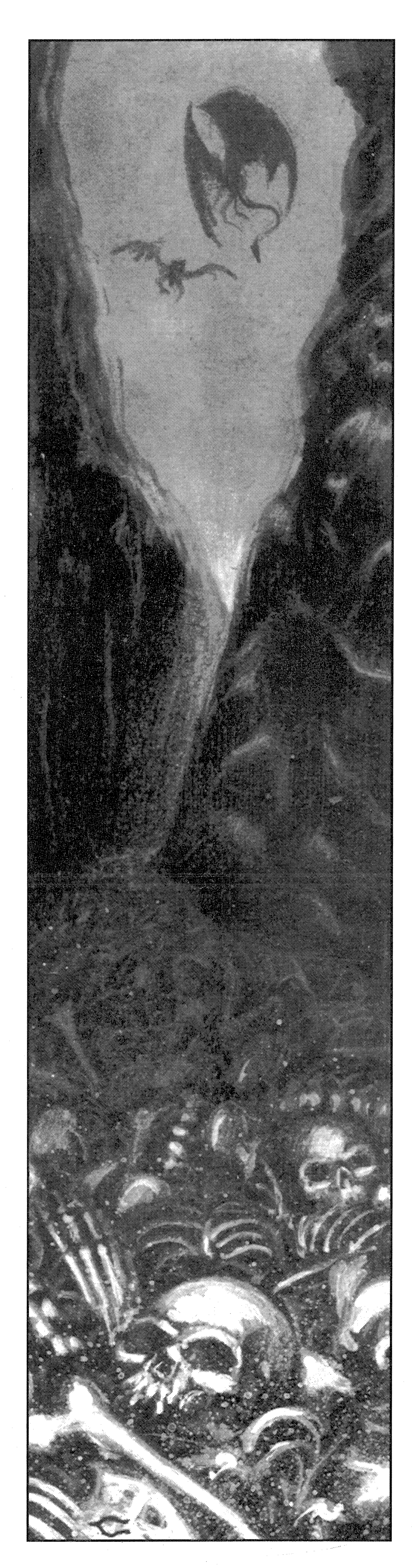
Les champs d'os qui couvrent presque toute la Vallée de Pnath sont également parsemés de puits en forme d'entonnoir. Ce sont les tanières d'énormes créatures fourmis-lions qui attendent, tapies au fond de leur piège, qu'une proie y pénètre. Les Dholes constituent leur principale source de nourriture, mais elles dévorent sans hésiter tous ceux qui ont le malheur de glisser dans leur piège.

Carter ne l'a pas rencontré, mais un des résidents les plus singuliers de la Vallée de Pnath, la Goule **Shuggob**, vit dans les premiers contreforts des Pics de Throk. Shuggob est très âgé ; il a connu l'antique civilisation oubliée d'Hyperborée dans le Monde de l'Éveil. Au fil des millénaires, il a obtenu et étudié nombre de tomes étranges de savoir disparu. C'est un érudit des secrets occultes du Monde de l'Éveil et des Contrées du Rêve. Il quitte rarement sa maison et n'est pas sorti des Contrées du Rêve depuis des siècles. Il accueille donc volontiers les visiteurs, en particulier ceux qui arrivent du Monde de l'Éveil. Il leur offre des verres d'un vin frappé et coagulé et des tranches froides d'une viande non identifiable. Shuggob ne pense pas à mal, mais ses invités feraient bien de ne pas partager sa collation. Son vin est issu de la fermentation de répugnants fluides pompés dans les artères de corps putréfiés et sa viande froide a été taillée dans l'entrecôte de jeunes enfants humains.

Shuggob est tenu en haute estime par toute la communauté goule en raison de son vaste savoir et de sa capacité à produire le mystérieux Fluide Glund, très apprécié des sorciers de la surface des Contrées du Rêve, et les répugnants Dideks, avidement recherchés par les Goules pour des raisons qu'il vaut mieux laisser dans l'ombre. Profondément enfoui sous sa modeste demeure, se trouve son laboratoire. Accessible par une trappe de la bibliothèque, ce caveau de pierre nue contient divers établis et équipements. C'est ici que Shuggob, éclairé par la pâle phosphorescence verte qui baigne ce lieu, concocte le **Fluide Glund** et les **Dideks**.

Le Fluide Glund est extrait de cerveaux humains encore vivants. Retirés de la boîte crânienne, ils continuent de vivre grâce à un procédé dont Shuggob a le secret. Ils sont ensuite suspendus au-dessus d'un chaudron et percés avec des couteaux cruellement dentés et d'autres instruments de douleur. L'irritation continue provoquée par ces accessoires fait sourde le Fluide Glund des cerveaux torturés. Goutte à goutte, il tombe dans le chaudron qui est ensuite mis sur le feu pour distillation. On peut ainsi pressurer presque un litre du précieux fluide à partir d'un seul cerveau, un processus qui peut prendre toute une année. Quiconque assiste à cette extraction perd 1/1D6 points de Santé Mentale.





Les **Dideks** sont, en fait, des sous-produits de l'extraction du **Fluide Glund**. Il s'agit, pour simplifier, des cerveaux totalement débarrassés de leur essence Glund. Ils ressemblent à de petits objets desséchés et fripés d'environ dix centimètres de diamètre. **Shuggob** lui-même n'en a pas l'usage, et il les vend volontiers à qui les veut. La destination exacte de l'un ou l'autre produit devra être décidée par le Gardien. Normalement, Shuggob n'utilise pas ses invités comme matière première, mais un besoin imprévu pourrait un jour l'y inciter.

Après des heures d'errance dans les ténèbres, Carter finit par entendre de grands bruits d'os entrechoqués. Il comprit qu'il était près de l'endroit où les **Goules** jettent leurs déchets et appela vers le haut dans la langue couinante de ces créatures. Après un certain temps, une série de couinements inarticulés l'informa qu'une corde allait lui être lancée. Carter grimpa pendant des heures. Il finit par apercevoir le bord du **Rocher des Goules** sans jamais avoir vu sa paroi verticale. Après s'être enfin hissé au sommet, il se retrouva en compagnie de plusieurs Goules.

Regardant autour de lui, Carter constata qu'il était sur une vaste plaine baignée d'une lueur terne. Les seuls repères étaient de gros blocs de pierre et les entrées d'une multitude de terriers. C'était la **Plaine des Goules**, une portion du Monde Inférieur beaucoup plus proche de la surface des Contrées du Rêve que la vallée qu'il venait de quitter. C'est ici que vit la répugnante race des Goules, quand elle ne festoie pas dans les cimetières du Monde de l'Éveil.

L'apparence d'une Goule rappelle plus ou moins celle d'un humain mais rares sont les spécimens qui peuvent passer pour tel. Cette race est dépourvue de toute pilosité avec une peau vaguement verdâtre, des traits plus ou moins canins et des yeux injectés de sang. Les oreilles sont pointues, les griffes écailleuses et le nez est plat. Les lèvres dégoulinent de bave, le corps est couvert de moisissures et les pieds sont presque des sabots.

Généralement, les Goules adoptent une posture voûtée et une démarche sautillante. On les confond souvent avec les morts-vivants. Elles sont pourtant bien vivantes malgré leurs ignobles habitudes alimentaires. Elles portent généralement les traces des déprédations des vers : nez, lobes d'oreille ou lèvres rongés ou dévorés. Ces horribles cicatrices, associées à la lenteur de leur guérison naturelle, viennent renforcer l'idée fausse du mort-vivant.

Les Goules sont de rusées créatures, capables d'apprendre les mêmes choses qu'un homme. Elles possèdent leur propre langage qu'elles enseignent volontiers aux humains qui ont gagné leur confiance. On peut même leur apprendre sans difficulté n'importe quelle compétence, qu'il s'agisse d'une seconde langue, d'un maniement d'arme ou de la manœuvre d'un bateau à voile. Toutefois, certaines compétences, comme Monter à Cheval, qui nécessite le consentement d'une autre créature vivante, ou Électricité, qui est hautement technique, leur sont inaccessibles. De plus, malgré leur intelligence, il manque aux Goules le sens de l'initiative et le besoin d'accomplissement des humains. Elles se satisfont généralement de leur vie simple et ignorante. Celles qui acquièrent un grand savoir sont révérées comme des sages et bien souvent choisies comme chefs dans les temps difficiles.

Les unions fertiles avec des humains sont tout à fait possibles et il leur arrive de remplacer les bébés de ceux-ci par leur propre descendance hideuse, d'où le mythe des substitutions d'enfants. Cette coutume sert peut-être à créer une sorte de race hybride. Ces hybrides finissent par rejoindre leurs frères goules dans leurs festins nocturnes et retrouvent éventuellement le chemin des Contrées du Rêve.

Comme l'humanité, les Goules n'ont pas de meneur unique. Elles suivent à leur gré d'autres Goules ou certaines entités. Celles qui vivent sous le plateau de Leng, par exemple, obéissent à une créature nommée **Naggoob**, le Père des Goules. C'est le chef des serviteurs de **Nyogtha**, l'Habitant des Ténèbres. Ce groupe peu important connaît bien des secrets de Leng. Naggoob, un puissant chaman, cherche toujours à augmenter le nombre de ses fidèles. Bien connues des Nécromanciens des Contrées du Rêve, ces Goules n'hésitent pas, après marchandage, à braver les dangers de Leng pour en rapporter des reliques perdues.

D'autres, inspirées par le Visage du **Mont Ngranek**, ont formé un culte dédié à un dieu des ténèbres qu'elles appellent Ngranek. Ce culte pratique les sacrifices humains et constitue la seule communauté connue pour ses festins de corps frais. Ce sont ces Goules qui apprécient tant les vils Dideks produits par leur congénère Shuggob le Sage. Elles prennent donc soin que cet érudit soit toujours bien approvisionné en cerveaux frais pour ses expériences. Ces Goules sont aussi celles qui vivent le plus près de la surface des Contrées du Rêve et elles utilisent, comme les humains, les armes et les armures. Comme l'indique le nom de leur dieu, elles se concentrent surtout sur l'île d'Oriab, dans les alentours du Mont Ngranek.

La plupart des **Goules**, toutefois, ne reconnaissent aucun maître, ne révèrent aucun dieu. Une cause commune peut les rassembler de temps à autre sous la bannière d'un ou plusieurs individus influents, tels que Shuggob ou l'ancien humain Richard Upton Pickman, mais ces chefs gardent rarement leur position une fois le problème réglé.

C'est cette majorité indépendante qui a conclu un pacte avec les **Maigres Bêtes de la Nuit** de Nodens. Les Bêtes permettent aux Goules d'entrer et sortir à volonté du Monde Inférieur, leur servent d'éclaireurs et de destriers en période de guerre. Cet accord n'est pas censé s'appliquer aux fidèles de Naggoob ou aux adorateurs de Ngranek, mais les Maigres Bêtes de la Nuit ne sont pas très intelligentes et rien ne ressemble plus à une Goule qu'une autre Goule. Pour éviter toute utilisation abusive des Bêtes, les détentrices du pacte ont développé une série de mots de passe. Toute créature, Goule ou autre, qui connaît ces mots de passe est considérée comme une amie et se verra emmenée à l'abri par les Maigres Bêtes de la Nuit.

Dans le Monde Inférieur, les Goules se déplacent surtout par le biais des séries de terriers qu'elles ont creusés au fil des siècles. Ces tunnels, dans lesquels il faut ramper, ne leur permettent pas seulement de voyager à l'intérieur du Monde Inférieur, mais aussi de passer dans le Monde de l'Éveil. Ils donnent sur les vieux cimetières et tombes oubliées du monde entier. Les Goules ne s'intéressent guère aux cimetières de la surface des Contrées du Rêve qu'elles abandonnent aux Wamps à pied rouge.

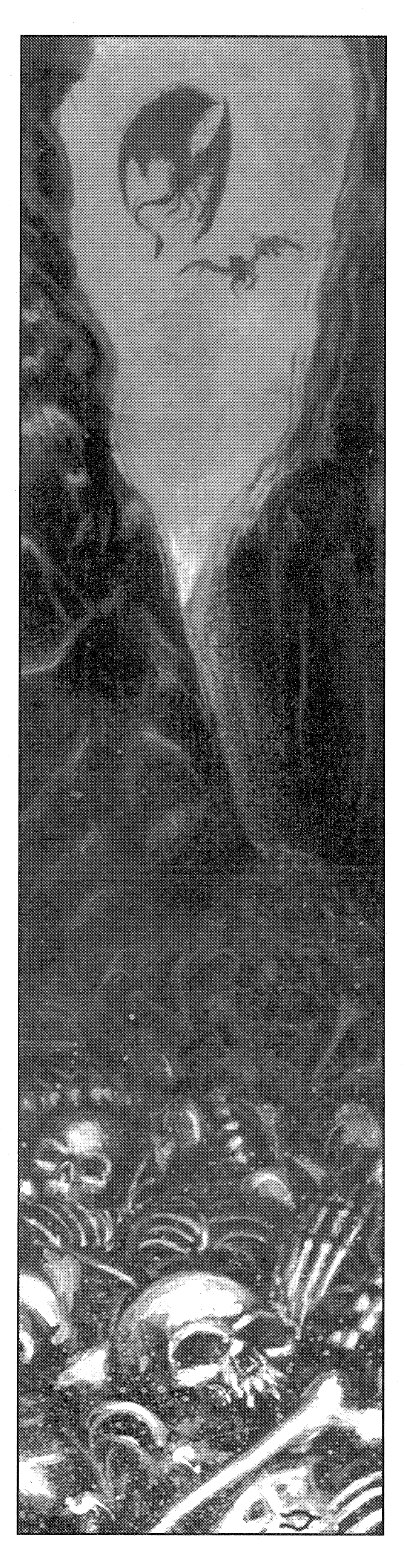
Dans le Monde de l'Éveil, Randolph Carter avait rencontré un peintre de Boston, **Richard Upton Pickman**, qui s'était lié d'amitié avec les Goules. C'est lui qui avait enseigné à Carter les rudiments de leur langage gémissant. Mettant à profit ce savoir, Carter demanda des nouvelles de son ami d'antan. Il fut heureux d'apprendre que Pickman s'était installé parmi les Goules qui le tenaient en haute estime. L'une de celles qui se trouvaient avec lui sur le bord du Rocher offrit de le conduire jusqu'à Pickman.

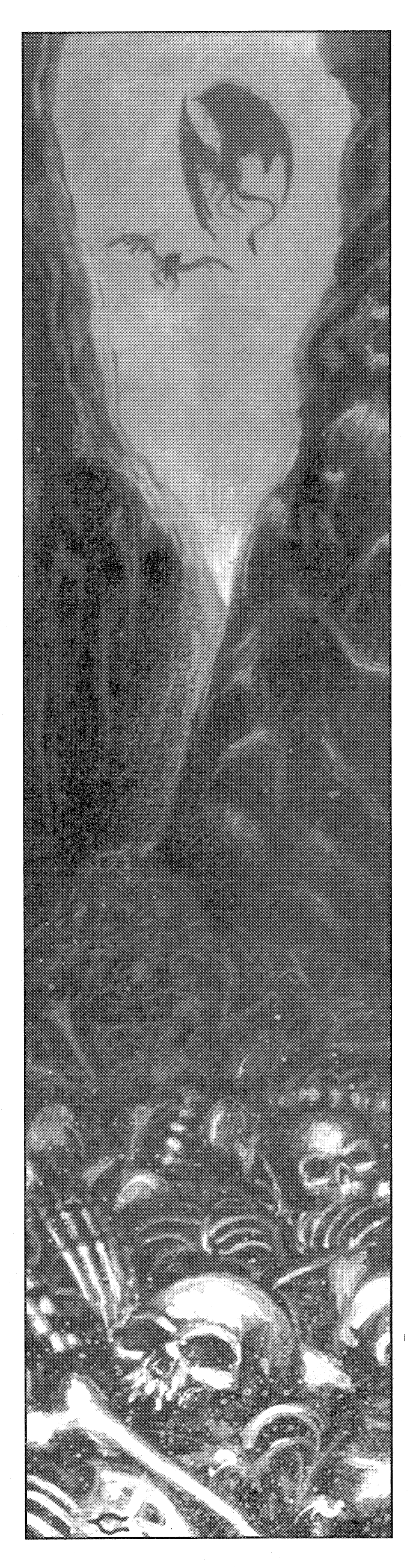
Après plusieurs heures de reptation dans ces terriers sombres et fétides que les Goules considèrent comme leur foyer, Carter émergea enfin dans une plaine parsemée des débris de tous les cimetières du monde. L'ancien artiste Richard Upton Pickman se tenait là, assis sur une pierre tombale datée de 1768.

Ses nouveaux traits goules rendaient Pickman presque méconnaissable. Nu et caoutchouteux, il abandonna l'os qu'il rongeait et retrouva assez d'anglais pour discuter avec Carter à force de grognements et de monosyllabes. Il jugeait plus prudent pour Carter de réintégrer le Monde de l'Éveil par un de leurs terriers et de reprendre sa quête à zéro, mais Carter craignait trop d'oublier tout ce qu'il avait appris. Il persuada son vieil ami de lui procurer des guides qui le conduiraient jusqu'au Bois Enchanté en passant par le **Royaume des Gugs** dans le Monde Inférieur.

Les **Gugs** sont de gigantesques être velus qui habitaient autrefois la surface des Contrées du Rêve et vivaient là où s'étend maintenant le **Bois Enchanté**. Ils y avaient dressé un cercle de pierres colossales et offert des sacrifices aux Autres Dieux et au Chaos Rampant, Nyarlathotep. Un jour, alors qu'ils tentaient d'Invoquer Yog-Sothoth dans les Contrées du Rêve, les Grandes Entités s'offensèrent de leurs blasphèmes et les bannirent pour toujours dans le Monde Inférieur. Seule une grande trappe, au sommet de la plus haute tour de leur ville, la **Tour de Koth**, relie leur royaume à la surface, mais aucun Gug n'oserait l'ouvrir de peur de subir la malédiction des Grandes Entités.

Les Gugs sont vaguement humanoïdes et mesurent quelque 6 mètres de haut. Ils sont couverts de poils courts et épais. Leurs bras se divisent au coude en deux avant-bras parfaitement fonctionnels mettant à leur service quatre grosses mains griffues. Mais c'est la tête que l'on remarque tout d'abord. La bouche, garnie de grands crocs jaunes, s'ouvre verticalement du sommet à la base du crâne. Les yeux roses, de chaque côté de la tête, font saillie sous deux protubérances osseuses. Les oreilles sont si petites qu'on les distingue à peine, mais leur audition n'en est pas moins particulièrement développée et ils sont capables de percevoir les bruits les plus infimes. Les Gugs peuvent d'ailleurs se déplacer presque aussi silencieusement que les Maigres Bêtes de la Nuit. Si l'on ajoute que leurs yeux sont si habitués aux ténèbres qu'ils percent l'obscurité la plus totale, on comprend qu'ils peuvent frapper par surprise quiconque s'aventure dans leur domaine.





Plus intelligents que les Maigres Bêtes de la Nuit, les **Gugs** n'égalent cependant pas les Goules. Ils ne possèdent aucun langage parlé et n'ont d'ailleurs pas de voix, celle-ci leur ayant été confisquée par les Grandes Entités lors de leur bannissement dans le Monde Inférieur. Les Gugs se servent de leurs expressions faciales pour communiquer entre eux ; on pense donc que leurs échanges se limitent à des concepts émotionnels simples, tels que la peur, la colère ou la curiosité. On ne sait pas s'ils sont capables d'apprendre d'autres langues, d'acquérir le langage des signes des Maigres Bêtes de la Nuit ou de comprendre une forme de communication orale. Par bien des côtés, les Gugs ressemblent aux anciens habitants de 'Ygiroth : ils vivent dans une immense cité dont la construction a visiblement demandé beaucoup de compétences, mais ne possèdent que peu ou pas d'outils et ignorent presque complètement le concept d'arme. Ils se servent à peine du feu, car ils peuvent voir dans l'obscurité absolue et préfèrent consommer crue la majeure partie de leur nourriture.

Les Gugs dévorent tout ce qu'ils attrapent, mais chassent surtout les **Ghasts**, ces résidents des **Caveaux de Zin** à la frontière de leur royaume. Quand ils vivaient à la surface des Contrées du Rêve, leur régime se composait principalement de chair de rêveurs humains. Ils n'en ont pas goûté depuis une éternité, mais, en ce domaine, leurs souvenirs sont restés intacts et la saveur de la chair humaine est, pour eux, légendaire. Il arrive que les **Goules** visitent leurs cimetières en quête de nourriture. Un seul cadavre de Gug peut en effet subvenir aux besoins d'un grand nombre de Goules pendant fort longtemps. Pour une raison inconnue, ces géants les évitent. Ils ont une peur irraisonnée, presque superstitieuse, de ces pilleurs de tombes, et ils n'attaquent que les Goules isolées ou celles qui s'aventurent dans les limites de leur ville.

Bien qu'ils comptent au nombre des habitants les plus terrifiants du Monde Inférieur, les Gugs ne quittent que rarement leur domaine. Quand cela leur arrive, ils hésitent à s'aventurer loin de la protection de leur cité fortifiée. Ils ne font exception à cette règle que pour leurs expéditions de chasse dans les Caveaux de Zin.

Les Gugs se nourrissent des Ghasts mais les Ghasts font de même avec eux. Ils stationnent donc un garde dans un goulet d'étranglement des Caveaux pour empêcher leurs ennemis de pénétrer dans leur ville. La conception lamentable de ce poste de garde constitue un excellent exemple de l'intelligence rudimentaire des Gugs. Il n'est pas rare que la sentinelle s'endorme, ce qui permet aux Ghasts de se glisser impunément dans la cité ou de se saisir d'un repas gratuit. Les Ghasts redoutent la plupart des formes de lumière ; ils peuvent supporter presque indéfiniment la faible phosphorescence qui règne dans le domaine gug, mais le plus petit feu suffit à les maintenir éloignés. Si les Gugs pensaient seulement à installer une torche à leur poste de garde, ils n'auraient plus rien à craindre, mais même une idée aussi simple semble leur avoir échappé.

Carter, déguisé en Goule, partit avec trois de ces créatures pour la **Cité des Gugs**. Ses guides espéraient pouvoir franchir la ville pendant que ses habitants repus étaient tous endormis.

Après un nouveau voyage dans les terriers des Goules, Carter et ses compagnons avaient émergé au milieu de monolithes titanesques, une véritable forêt qui s'étendait à perte de vue. C'était le cimetière des Gugs. Les Goules le visitent souvent et les Gugs tendent donc à éviter ce lieu à moins d'avoir à enterrer l'un des leurs, une cérémonie qui les voit arriver en nombre. La petite équipe était ensuite passée devant les Caveaux de Zin, repaire des Ghasts et du Peuple Serpent.

Les Ghasts possèdent une forme d'intelligence très animale. Comme les loups, ils vivent en meutes commandées par un dominant qui doit constamment défendre sa position et peut être attaqué par un congénère au moindre signe de faiblesse.

Les Ghasts attaquent tous ceux qui s'approchent, leurs semblables y compris. Ils communiquent entre eux par des sortes d'éternuements violents et gutturaux. Un humain pourrait sans doute maîtriser ce mode d'expression, si ces monstres le laissaient vivre assez longtemps à leur contact. L'exposition directe au soleil leur est fatale, et les éclairages artificiels, les feux par exemple, plus ou moins douloureux ; ils peuvent, en revanche, supporter les diverses phosphorescences crépusculaires du Monde Inférieur presque indéfiniment.

Dans le passé, les Caveaux de Zin abritaient aussi le **Peuple Serpent de Valusie**. Cette race ancienne et dégénérée avait régné sur le Monde de l'Éveil jusqu'à l'effondrement de sa civilisation. Un de leurs derniers fiefs de l'Éveil était la région de Yoth, entre K'n-Yan et les Caveaux de Zin. Après la découverte des idoles de Tsathoggua dans les Puits de N'Kai, une grande partie du **Peuple Serpent** avait adopté le culte de ce dieu et abandonné celui de Yig. Pour punir ces infidèles, Yig avait détruit Yoth. Prévenu du désastre imminent, Sss'haa, Grand Prêtre de Yig, avait conduit les ouailles qui lui restaient hors de Yoth, dans d'autres abris du Monde de l'Éveil. Certains des adorateurs survivants de Tsathoggua s'étaient, eux, réfugiés dans les Contrées du Rêve en passant par les **Caveaux de Zin**.

Le Peuple Serpent vit dans de petites enclaves souterraines partagées entre demeures et laboratoires. Ses représentants y poursuivent leurs étranges recherches, principalement axées sur la production de toutes sortes d'agents toxiques. Même s'ils possèdent des bras et des jambes, le reste de leur corps ressemble à celui de différents types de serpents. Ils peuvent se glisser dans des ouvertures qui seraient beaucoup trop petites pour d'autres créatures de la même taille, mais répugnent à s'humilier ainsi. Leur langage est constitué d'un ensemble de sifflements, ce qui ne les empêche pas d'imiter assez bien l'élocution humaine.

Ils sont dotés d'une intelligence très supérieure, et leurs connaissances couvrent une grande diversité de formules et appareillages scientifiques, ainsi qu'un vaste éventail de pratiques magiques. Très curieux, ils n'hésitent pas, quand la chose semble sans danger, à longuement questionner, tester ou disséquer tous ceux qu'ils rencontrent. On prétend qu'ils sont en rapport avec le sage goule Shuggob, avec lequel ils auraient échangé différentes substances et connaissances rares.

Le Peuple Serpent peut être rencontré dans presque n'importe quel lieu des Contrées du Rêve qui se trouve suffisamment éloigné des territoires des autres races pour être rarement visité. Ses représentants, peu nombreux et dispersés, ne représentent pas vraiment un danger global pour l'humanité. Cependant, s'ils venaient à redécouvrir la Couronne du Cobra, le symbole de leur empire disparu, ils risqueraient alors de se réunifier sous un commandement unique et de menacer le monde de nouveau.

Carter et ses guides avaient connu quelques instants de frayeur à l'occasion d'une confrontation sauvage entre une meute de Ghasts et une sentinelle gug, mais ils avaient pu pénétrer dans la **Cité des Gugs**. Ils avaient traversé cette forêt de colonnes de pierre en toute hâte. Le trajet jusqu'à la **Tour de Koth** n'est pas bien long pour les habitants du lieu, mais les créatures plus petites trouvent les dimensions de cette cité de géants bien impressionnantes.

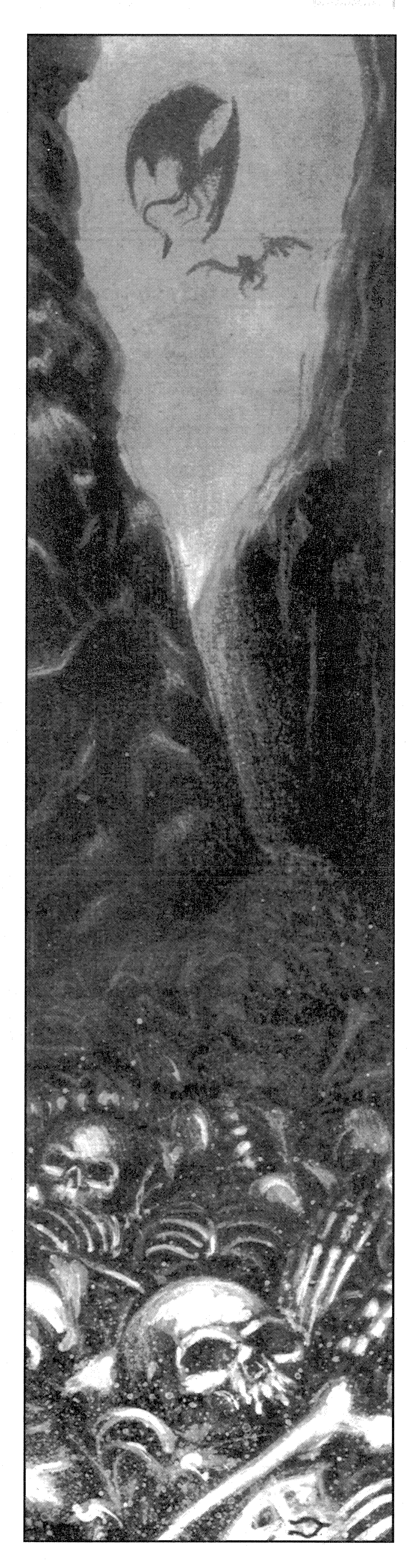
Le groupe avait fini par atteindre la Tour de Koth. À l'intérieur, Carter et ses trois guides avaient aussitôt commencé l'escalade des titanesques marches de pierre. Ce n'était pas chose facile car elles aussi étaient destinées à des géants. Ils arrivèrent cependant au sommet et, se servant d'une pierre tombale apportée à cet effet, parvinrent à soulever suffisamment la trappe pour ramper à l'air libre dans le **Bois Enchanté**. Carter partit vers le nord et le fleuve **Oukranos**. À midi, il avait atteint les terrasses de jaspe de **Kiran** où se dresse le temple du dieu Oukranos.

Carter avait passé le reste de la journée à errer dans les prés à l'ombre des douces collines qui courent le long du fleuve. Les pentes de ces collines étaient parsemées de chaumières pittoresques et de petites chapelles consacrées à divers dieux. Le soir venant, Carter avait enfin aperçu les mille flèches dorées de la magnifique cité de **Thran**, où nul ne peut pénétrer sans avoir d'abord conté aux sentinelles trois rêves merveilleusement incroyables.

Ayant prouvé qu'il était digne d'entrer, il avait franchi la porte et cherché son chemin dans les rues faiblement éclairées. Il avait rejoint la partie de la ville la plus proche du fleuve et retrouvé là, parmi les nombreuses tavernes, des marins et capitaines qu'il avait connus dans d'autres rêves. Après s'être assuré un passage pour Céléphaïs, il était allé consulter le vénérable patriarche des chats de Thran, qui faisait la sieste près d'un feu, rêvant de guerres anciennes et de dieux oubliés.

Le lendemain matin, son bateau était parti pour Céléphaïs, de l'autre côté de la Mer Cérénérienne. Sur une grande distance, la descente de l'Oukranos offrait les mêmes paysages qu'en amont de Thran. De temps à autre, on voyait de curieux temples roses sur les pentes des collines ou, sur les berges, les toits de chaume rouge et les filets séchant au soleil de charmants villages de pêcheurs.

À la fin de la journée, le bateau avait atteint une série de méandres bordés par les jungles parfumées de **Kled,** et toute cette nuit, ils avaient vogué près des mystères invisibles et insoupçonnés de cette contrée. Vers minuit, la vigie avait signalé des feux sur les collines de la rive ouest, mais le capitaine n'était pas homme à vouloir y jeter un coup d'œil : qui pouvait savoir quels êtres les avaient allumés? Au matin, le fleuve s'était élargi et les maisons et les routes s'étaient multipliées. En milieu de la matinée, le bateau était entré dans le port de **Hlanith**.





On dit des hommes de **Hlanith** qu'ils sont ceux qui ressemblent le plus à ceux du Monde de l'Éveil. De fait, ils comptent bien moins de merveilles autour d'eux que les autres habitants des Contrées du Rêve et ils se préoccupent moins de ce qui se passe ailleurs que de leurs récoltes et de leurs troupeaux, de la vente de leurs marchandises au marché ou d'autres sujets prosaïques. Leur ville ne constitue pas une destination très recherchée, mais la renommée de ses artisans y attire nombre de négociants. Les charpentiers de marine de Hlanith sont peut-être les meilleurs des Contrées du Rêve et leurs vaisseaux sont certainement les plus sûrs.

Ses similitudes avec le Monde de l'Éveil confèrent à Hlanith quelques particularités uniques dans les Contrées du Rêve. La plupart des autres cités accueillent au moins un sorcier, nécromant ou prêtre. Ces divers praticiens de la magie ont fait de leur art une science : la science de la magie. Ils étudient minutieusement leurs ouvrages et perfectionnent leurs sortilèges, cherchant sans fin à progresser. Il existe même, en divers endroits, des collèges magiques où l'on peut étudier pour devenir sorcier. Ce n'est pas le cas à Hlanith. Hlanith abrite bien quelques prêtres, mais il s'agit de gens ordinaires, dépourvus de toute formation magique. Ce que Hlanith possède, ce sont des scientifiques : des hommes qui étudient et pratiquent les enchantements de la science.

Il ne s'agit donc pas de scientifiques tels qu'on les conçoit dans le Monde de l'Éveil, car la science est l'antithèse des Contrées du Rêve. Ce sont plutôt des visionnaires, des hommes comme Léonard de Vinci ou Ptolémée : alchimistes, astronomes et inventeurs. Ils ont donné naissance à nombre d'instruments et substances étranges — submersibles primitifs, ballons à air chaud et feu grégeois. Ces hommes s'intéressent moins aux causes d'un phénomène (une préoccupation majeure des scientifiques du Monde de l'Éveil) qu'au moyen de le produire, plus au comment qu'au pourquoi. Les astronomes, par exemple, ont développé des télescopes pour examiner la surface de la lune et des autres corps célestes ; ils ont même proposé de positionner un miroir géant dans l'espace pour voir enfin la face cachée de la lune. Suivant les besoins du Gardien, ces chercheurs pourraient avoir créé toutes sortes d'appareils et substances ou suggérer diverses expéditions ou aventures. Tout ce qui ajoute au fantastique est bienvenu.

Au matin, le bateau de Carter était parti pour **Céléphaïs**. Pendant deux jours et une nuit, il avait navigué sur la Mer Cérénérienne. Alors que le soleil se couchait au soir du deuxième jour, la vigie avait repéré le sommet enneigé du Mont Aran, apprenant à Carter qu'on entrerait bientôt dans l'intemporelle cité de Céléphaïs. Tandis que le vaisseau approchait de sa destination, apparaissaient les murs de marbre éclatant, surmontés de statues de bronze, et le grand pont de pierre sur l'embouchure du Naraxa. Au-dessus des murs, les minarets étincelaient dans le feu rayonnant du soleil mourant et, au milieu de la cité, s'élevaient les tours graciles de cristal rose du Palais des Soixante-Dix Délices, le palais du **Roi Kuranes**, Seigneur d'Ooth-Nargai et des Cieux de Seranie. Le port était rempli des vaisseaux peinturlurés de tous les ports oniriques, Seranie, Dylath-Leen, Oriab et même le lointain Aphorat.

Carter quitta les quais par la Rue des Piliers qu'il remonta jusqu'au temple turquoise de Nath-Horthath. C'est une grande structure entièrement bâtie de turquoise, enrichie de grandes portes de bronze martelé à l'image du double visage du dieu. Il y a 10 000 ans, quatre-vingts prêtres couronnés d'orchidées — ces mêmes prêtres qui dirigent encore les dévotions — avaient construit ce temple. Nath-Horthath est le dieu principal de Céléphaïs, mais les prières diurnes des prêtres honorent tous les dieux. Le grand prêtre fait autorité en ce qui concerne les habitudes et les humeurs des Grandes Entités et Carter le consulta longuement à propos de sa quête. Son avis était le même que celui d'Atal : il n'est pas sage de chercher à voir les dieux — souvenez-vous de Barzai.

Nullement impressionné, Carter quitta le temple et se rendit dans la partie marchande de la ville. Le marché est divisé en différentes sections à la façon des souks arabes : une pour le bétail, une pour la volaille, pour le poisson, les tapis, etc. Carter se dirigea vers les boucheries ovines, car il savait que le patriarche des chats de Céléphaïs y résidait. Il retrouva le vieux maltais alors qu'il prenait le soleil au milieu du bazar. D'abord parfaitement indifférent, le patriarche devint plus cordial et communicatif en entendant Carter prononcer le mot de passe que lui avait confié, à Ulthar, le général des armées félines. Lui et l'humain parlèrent longuement et Carter apprit ainsi quantité de secrets connus des seuls chats.

De ce chat vieux et sage, il apprit aussi que son vieil ami, le Roi Kuranes, ne se trouvait pas dans son palais de cristal rose, ni dans la quasi-mythique cité flottante de **Seranie**, où il régnait une moitié de l'année. Kuranes se languissait terriblement de la campagne anglaise où il avait grandi. Comme il ne pouvait plus rentrer dans le Monde de l'Éveil, il s'était rabattu sur le meilleur des substituts : il avait créé de ses rêves un petit morceau de campagne anglaise à l'extérieur de sa cité.

Le **Roi Kuranes** y avait élevé un manoir digne de ses ancêtres anglais. Il avait également fait construire tout un village de Cornouailles qu'il avait peuplé de ceux de ses sujets qui pouvaient passer pour anglais.

Carter prit donc congé du vieux chat et quitta **Céléphaïs** par la porte orientale. Il franchit le bois de chênes qui remontait doucement jusqu'aux falaises surplombant la mer, et se dirigea vers un pignon pointu qu'il avait repéré à travers le feuillage. Arrivé devant une grande haie percée d'un petit portail, il suivit le chemin qui menait au manoir gothique à travers un jardin soigneusement entretenu. Il fut accueilli à la porte par un serviteur habillé en majordome anglais et conduit par lui auprès de son vieil et cher ami Kuranes, maintenant Roi d'Ooth-Nargai.

Kuranes est un homme âgé, à la barbe grise et aux yeux perçants. Tous ceux qui connaissent les Contrées du Rêve comprennent immédiatement qu'il vient du Monde de l'Éveil. Il est devenu ici un roi juste et sage, qui se préoccupe du bien-être de ses sujets. À l'époque de la quête de Randolph Carter, il éprouve une poignante nostalgie pour sa jeunesse et le Monde de l'Éveil où il ne peut plus retourner. Sa royauté est devenue vide de sens, car les Contrées du Rêve ne contiennent rien qui soit véritablement enraciné dans ses souvenirs ou ses sentiments.

Kuranes accueillit chaleureusement son invité, car la vue d'un homme du Monde de l'Éveil emplissait son cœur de joie. Les deux amis discutèrent à loisir de toutes ces choses merveilleuses qu'ils avaient vues et accomplies, tant dans les Contrées du Rêve que dans le Monde de l'Éveil. Kuranes confirma qu'il s'était bien rendu dans le vide extérieur au-delà des étoiles et qu'il pensait être la seule personne à avoir ramené sa raison d'un tel voyage. Il avait beaucoup appris sur les Dieux Extérieurs et autres horreurs rencontrés en chemin, et conseillait à Carter d'éviter si possible ces régions.

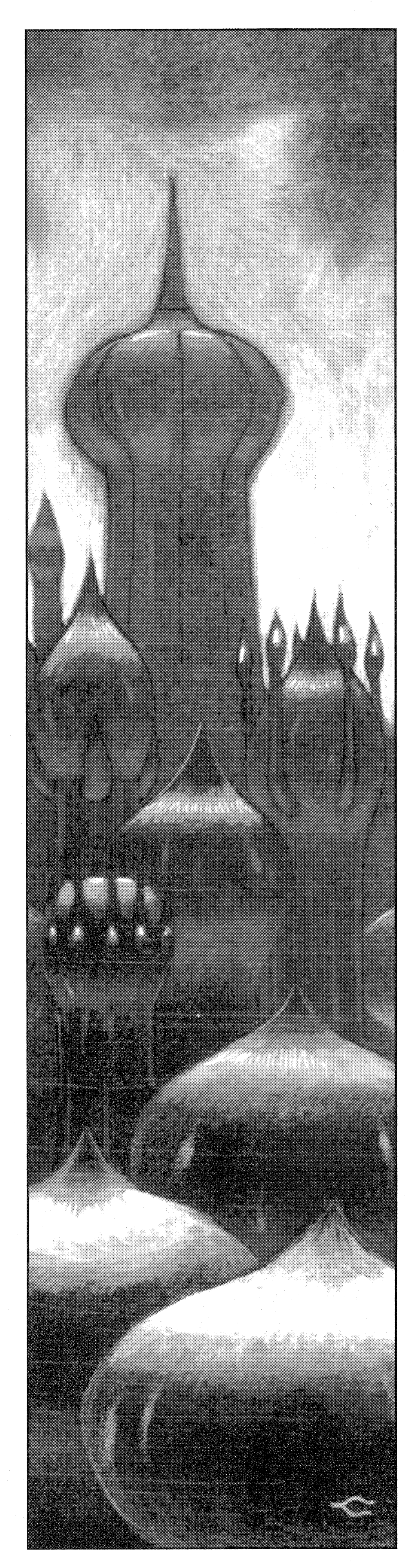
Kuranes avertit aussi son ami qu'il valait mieux ne pas traiter à la légère les Grandes Entités, car elles se trouvent, étrangement, sous la protection des Autres Dieux. Même s'il réussissait à atteindre Kadath et à obtenir des Grandes Entités un accès à la cité du soleil couchant qui hantait ses rêves, ses espérances ne seraient pas nécessairement comblées. Kuranes savait bien que l'accomplissement d'un rêve peut s'accompagner d'un sentiment de vide et d'inachèvement. Il lui conseilla donc de rentrer dans le Monde de l'Éveil et de retrouver Boston, la ville qui l'avait vu grandir, avant qu'il soit trop tard et qu'il se retrouve, comme lui, prisonnier de ses rêves. Mais Carter refusa de renoncer à sa quête et il laissa son ami assis dans la bibliothèque, perdu dans ses souvenirs d'enfance et regrettant les réprimandes de sa nounou. Il regagna ensuite les quais de Céléphaïs pour y attendre l'arrivée d'un bateau qui pourrait l'emmener à **Inquanok**.

Le navire tant espéré entra enfin dans le port et Carter reconnut avec exaltation les traits du visage du Mont Ngranek chez les marins de ce lointain pays nordique. Ceux-ci ne parlaient guère avec les autres gens, préférant rester entre eux. Froids et distants, les hommes d'Inquanok se sont toujours comportés ainsi; ils se méfient des étrangers et tirent la plus grande fierté de leur héritage qui remonterait, dit-on, aux Dieux eux-mêmes.

Carter réussit à se faire accepter à bord et partit avec eux vers Inquanok dans la semaine qui suivit. Chaque jour, le soleil déclinait dans un ciel qui se remplissait de nuages gris toujours plus épais. Il n'y eut enfin plus de jours ni de nuits véritables. L'étrange crépuscule gris du jour était remplacé la nuit par une inquiétante phosphorescence irradiée par ces froids nuages tourbillonnants. Le temps passant, Carter avait progressivement rompu la glace avec les marins. Ils avaient commencé à lui parler de leur cité d'onyx crépusculaire et des infranchissables sommets gris à l'est, derrière lesquels s'étendait certainement le mythique et terrifiant Plateau de Leng. Ils attribuaient l'absence de chats dans leur pays à la proximité de cet étrange plateau hanté et regrettaient beaucoup de ne pouvoir accueillir ces adorables animaux dans leurs foyers. L'étrange désert de pierre qui s'étendait loin au nord de leur cité était le seul sujet qu'ils refusaient d'aborder et leurs réponses vagues trahissaient alors la peur.

Après la disparition du Mont Aran derrière l'horizon, il s'écoula presque trois semaines avant qu'apparaisse une nouvelle terre : un grand rocher déchiqueté, assez vaste pour mériter le titre d'île, surgit brutalement des eaux. Carter demanda quel était son nom, et il lui fut répondu qu'il n'en avait pas. D'après les marins, aucun bateau n'approchait ce rocher où retentissaient, la nuit, des bruits terrifiants. Cette nuit-là, Carter put effectivement entendre des hurlements sinistres et ininterrompus qui provenaient de cet étrange rocher et se réjouit de ne pas avoir à y aborder.





Deux jours après avoir passé le **Rocher Sans Nom**, une ligne de montagnes apparut au nord-est. C'étaient les Pics de la Barrière Grise qui se dressent entre Inquanok et Leng. On aperçut ensuite la côte et, en milieu d'après-midi, les contours artificiels des coupoles et clochers d'**Inquanok**, la ville crépusculaire. Derrière les grandes jetées d'onyx qui protégeaient le port, les quais engorgés de bateaux s'étendaient le long de la côte jusqu'à bonne distance des murs de la ville. Carter put repérer des navires marchands de Thraa et de la lointaine Mnar venus acheter le bel onyx du nord, ainsi que de nombreux bateaux en teck d'Inquanok qui déchargeaient les précieuses cargaisons ramenées de ports lointains. Il aperçut aussi quantité d'esclaves trapus aux yeux bridés qui, d'après les marins, avaient traversé ou contourné les pics gris séparant Inquanok de Leng avant d'être capturés.

Ces esclaves, ces hommes trapus aux yeux bridés qui vivent au-delà des Pics de la Barrière Grise, appartiennent certainement à la hideuse race **Tcho-Tcho** qui hante les alentours du Leng du Monde de l'Éveil. On sait que les Tcho-Tchos adorent Chaugnar Faugn et que ce dieu résiderait quelque part dans le plateau proprement dit. Quel que soit le repaire choisi par leur dieu, ils n'ont certainement pas manqué d'importer son culte dans les Contrées du Rêve. Les Tcho-Tchos auraient aussi une cité, **Alaozar**, cachée à l'intérieur de **Leng**. Les Obscénités Jumelles Lloigor et Zhar habiteraient sous cette cité, dans les entrailles du plateau.

Le grand prêtre muvien de Ythogtha, **Zanthu**, s'était réfugié sur le plateau après la destruction de son pays. On sait qu'il est mort, mais sa tombe se trouve forcément quelque part dans la région. Certains de ses adeptes sont peut-être restés sur place après sa disparition, ce qui aurait permis au culte de Ythogtha de se propager. Selon certaines rumeurs, le culte hideux de Ghatanothoa se serait aussi installé sur le plateau. On sait que Nyogtha, Celui Qui ne Devrait Pas Être, apparaît de temps à autre sous la **Tour Noire de Leng**. Celle-ci se dresse à proximité de l'antique monastère de pierre et projette chaque nuit dans le ciel un faisceau de lumière bleutée.

Les sherpas népalais se transmettent la légende des abominables hommes des neiges de Leng, qu'ils nomment Mi-Go. Ces derniers auraient exploré les profondeurs de la Terre et découvert les royaumes de K'n-Yan et de Yoth. Il est possible qu'ils soient parvenus jusqu'aux Contrées du Rêve en passant par Leng ou les Caveaux de Zin.

Les murs bas de la cité étaient percés de nombreuses portes, chacune ornée d'une arche fabuleuse qui s'élevait bien au-dessus du niveau de l'enceinte. Elles étaient toutes couronnées du visage sculpté d'un dieu dont la facture rappelait beaucoup à Carter la tête du Mont Ngranek, de l'autre côté de ce monde. Au-dessus des murs, on pouvait voir les maisons et autres bâtiments de la cité. Ces hautes constructions s'ornaient de nombreuses fenêtres et de spirales, cannelures et arabesques incrustées d'or. La plupart étaient surmontées de dômes qui se terminaient en pointe, alors que d'autres étaient couronnées de ziggourats fabuleuses. Toutes avaient une chose en commun : elles étaient bâties dans cet onyx sombre si recherché que les hommes d'Inquanok allaient arracher aux montagnes du nord.

Même les rues étaient pavées d'onyx, et tandis que Carter s'y promenait, il constata que certaines étaient larges et droites et d'autres, étroites et tortueuses. Elles étaient terriblement sombres sous le ciel crépusculaire du nord. Les portes et les façades étaient couvertes d'or incrusté et finement ciselé. Chaque étage arborait balcons sculptés et fenêtres de cristal. Près des quais, les maisons devenaient plus petites et portaient des symboles d'or incrusté au-dessus de leur porte pour honorer les petits dieux préférés par chacun. Parfois, une place remplie de colonnes noires et de statues d'hommes et de créatures fabuleuses s'ouvrait devant lui. Bien souvent, il s'arrêtait pour admirer une rue latérale, stupéfait par sa beauté et son indicible magie.

Carter prit conscience qu'une grande cloche résonnait par moments dans un temple trônant sur une colline près du centre de la ville. À chaque tintement, un chœur surnaturel de cors, de violes et de voix lui répondait. Et chaque fois, de grandes flammes jaillissaient d'une série de braseros qui encerclaient le grand temple. Tous les habitants d'Inquanok interrompaient alors leurs activités jusqu'à ce que le dernier écho se soit éteint.

Carter passa la nuit en compagnie du capitaine du bateau à visiter nombre de tavernes à marins. Dans l'une d'elles, il crut apercevoir le **marchand aux yeux bridés** de Dylath-Leen, mais l'homme disparut avant qu'il puisse l'interroger. Les autres marchands de la taverne indiquèrent qu'il était arrivé le matin même avec une caravane de yaks chargés d'œufs de Shantak.

Le lendemain, Carter parcourut lentement les rues sombres vers la colline où se dressait le temple à seize pans des Très Anciens. Au-dessus de son dôme aplati s'élevait un fier clocher, et une cloche y sonnait à intervalle irrégulier. Carter dépassa le temple et poursuivit son chemin vers le palais du **Roi Voilé** d'Inquanok. Il franchit enfin une grande arche noire et pénétra dans les jardins du roi. Il s'arrêta, émerveillé par ces jardins, les plus beaux qu'il ait jamais vus dans les terres du rêve.

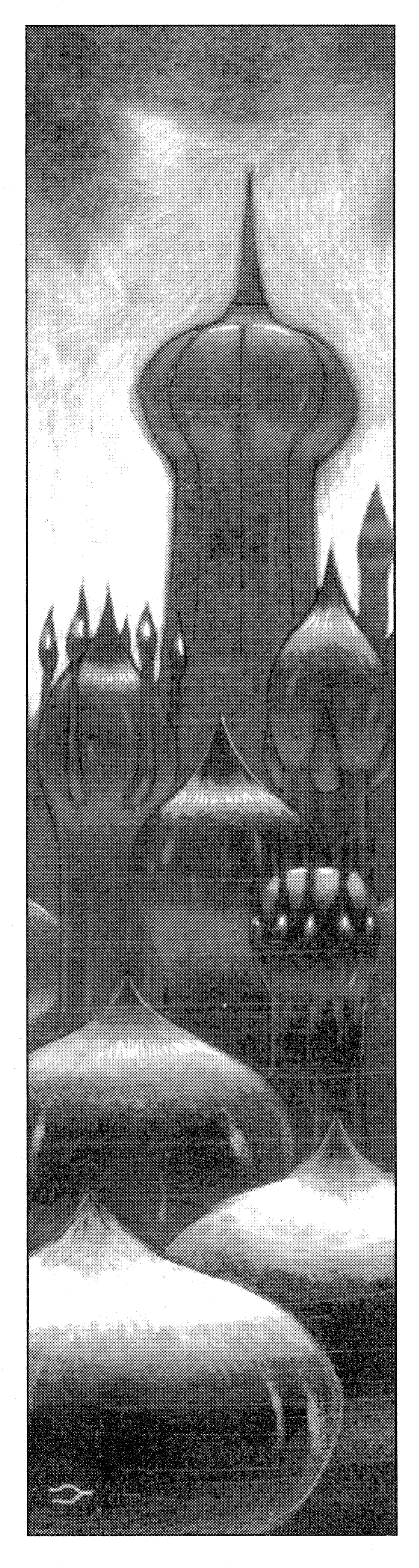
Le Roi Voilé est un souverain juste, mais ses lois sont dures. Les voleurs ont les mains coupées, les escrocs sont dépouillés de tous leurs biens, les violeurs sont bannis, nus, dans le nord, et les meurtriers sont remis aux prêtres et disparaissent à tout jamais. On sait peu de choses sur le Roi Voilé et ses prêtres, car leurs visages sont toujours dissimulés sous un voile ou un masque. Les gens ne se posent pas de questions, ces coutumes étant presque sans âge. À une époque passée, très lointaine, le roi circulait sans voile. C'était un homme décadent, sans aucun respect pour les dieux. Quand il avait entendu parler de cette grande carrière d'onyx que les hommes croyaient creusée par les dieux, il s'était moqué de leurs superstitions. Il avait quitté son palais le jour même pour aller la voir de ses propres yeux. Son absence devait durer fort longtemps.

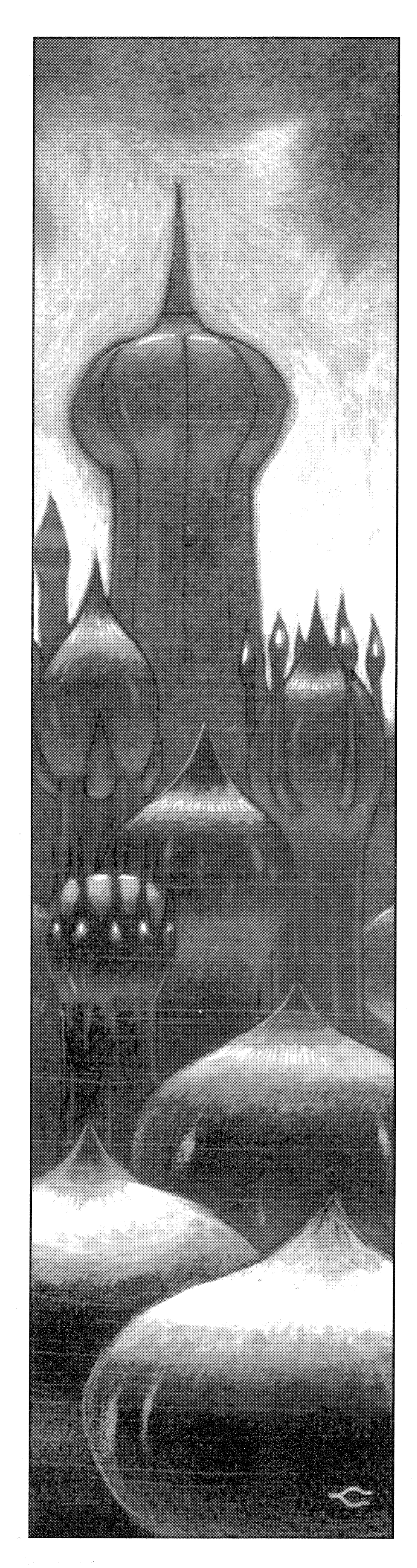
Les gens se mirent à craindre que leur roi ait courroucé les dieux et qu'il ait été puni. Il finit pourtant par revenir, mais il avait beaucoup changé. Il portait un voile et le premier des prêtres l'accompagnait. Il proclama que les dieux l'avaient visité et lui avaient montré quelle perversion était la sienne. Désormais, lui et ses successeurs resteraient voilés en signe de pénitence. Il annonça que de nouveaux prêtres s'assureraient dorénavant que les rites agréables aux dieux étaient bien observés. Il promulgua de nouvelles lois et, respectant les directives des prêtres, établit le calendrier des rites étranges de la cité.

Était-ce bien le vrai roi qui était revenu des montagnes ? Bien peu osèrent poser la question. Il avait sa voix et savait ces choses que lui seul pouvait connaître. De plus, pensèrent les gens, qui sommes-nous pour mettre en question la volonté de notre roi ? Et depuis ce passé immémorial, rien n'a changé à Inquanok. Les Rois Voilés se succèdent, sans que personne, hormis le roi et ses prêtres, ne sache quelles lois régissent la succession. Si les gens d'Inquanok connaissaient la vérité, ils se révolteraient et détruiraient leur roi. Quant aux dieux, ils ne s'en mêlent pas, car les prêtres observent toutes les règles convenables, et quelques autres qui ne le sont pas.

Dans le quartier septentrional, Carter loua un yak et partit vers le nord par la Porte des Caravanes. Il chevauchait au cœur d'un damier de champs où les fermes étaient toutes coiffées d'un étrange dôme. Au matin du deuxième jour, il entra dans le village d'**Urg**. Là, la route principale obliquait vers l'ouest et les villes de Selarn et Vornai. Sa quête ne l'emmenait pas dans cette direction, et il continua donc vers le nord, par les petites routes qu'empruntaient les mineurs d'onyx d'Inquanok. Après Urg, les champs de pierre sont plus nombreux que les cultures, et les animaux se font rares. Il apprit des quelques voyageurs et fermiers rencontrés en chemin, des contes de plus en plus inquiétants sur les montagnes qui s'élevaient à sa droite et derrière lesquelles s'étendrait Leng.

Plus Carter avançait vers le nord et plus les nuages nocturnes gagnaient en phosphorescence. Le quatrième jour, il dépassa la dernière carrière d'onyx et pénétra dans une région où l'homme venait très rarement. Le chemin montait dans les montagnes d'onyx et devenait de plus en plus étroit et raide. Les seuls compagnons du voyageur étaient son yak et les corbeaux. Il finit par atteindre le sommet de la piste. Sur sa gauche s'ouvrait un grand espace entre les falaises. C'était la monumentale **Carrière des Dieux**. Carter ne pouvait douter qu'une force inconnue ait, il y a une éternité de cela, arraché la roche à son support de toujours. Il croyait même distinguer les cicatrices laissées par les burins titanesques. Le gouffre s'enfonçait à perte de vue et s'étendait sur plus d'un kilomètre et demi au niveau du sentier. Des profondeurs de cette fosse montaient des bruits que Carter ne pouvait identifier, mais que la rumeur attribuait aux redoutables **Urhags**.





Les **Urhags** ne sont pas les seules créatures répugnantes qui hantent cette région du nord. Sous les montagnes qui se dressent à l'est, entre Inquanok et Leng, s'étend une région du Monde Inférieur appelée **Luz**. Les montagnes grises sont aussi creuses qu'une dent pourrie, et des grottes situées à leur sommet accueillent des hordes de Maigres Bêtes de la Nuit. Celles-ci ne servent pas Nodens car elles ont été dressées aux ordres des **Seigneurs de Luz**. Les humains qu'elles capturent dans la région sont emmenés aux cours de Luz et déférés devant les souverains de ce royaume. Les Seigneurs de Luz forment une race dégénérée de sous-humains dont nul ne connaîtra jamais l'origine précise. Ce sont ces créatures qui se font passer pour les prêtres et roi d'Inquanok. Ceux qui leur sont amenés ne survivent qu'à la condition de servir leurs nouveaux maîtres.

Les Seigneurs de Luz sont au sommet d'une étrange chaîne de reproduction, qui lie aussi certains monstres de **D'haz** et du **Grand Ossuaire des Dholes**, deux zones voisines sur lesquelles ils règnent.

Les carcasses des Dholes abattus sont placées dans des filets et rapportées à D'haz. Là, les femelles des parasites humanoïdes qui s'accrochent aux Dholes sont enfermées dans un enclos, et les Dholes sont réduits en bouillie. Cette pulpe sert à nourrir les Vers Urls. Les captifs humains de Luz sont amenés ici et contraints de s'accoupler avec les répugnantes Femmes-Tiques. Ces unions contre nature produisent les Halflings de D'haz. Un homme qui ne peut plus produire "d'enfant" ou qui refuse de le faire est déposé dans le Grand Ossuaire des Dholes Les Halflings doivent à leur tour s'accoupler aux flasques Vers Urls pour produire de jeunes Seigneurs de Luz, mâles ou femelles. Nul ne sait comment ce cycle bestial a commencé, et c'est mieux ainsi. Les Seigneurs de Luz, sous leur déguisement de **Rois Voilés d'Inquanok**, favorisent la perpétuation du cycle en bannissant les violeurs.

Brusquement, son yak échappa à Carter et s'enfuit vers le nord. Carter commença à le poursuivre sur la piste, mais il comprit bientôt qu'il était lui-même pourchassé et sa course se transforma en une fuite éperdue dans l'inconnu. Il finit par atteindre le Désert de Pierre, de l'autre côté des montagnes. À l'horizon, il aperçut ce qu'il prit d'abord pour une chaîne de montagnes noires. Comme il les fixait, il commença à en discerner les détails : c'était d'énormes silhouettes sculptées, avec des corps d'hyènes et des doubles têtes couronnées de mitres.

Dans le même temps, il vit d'immenses nuages de Shantaks s'élever de ces **Sentinelles du Désert** et voler vers lui. Se voyant condamné, il se retourna pour regarder ce qui le poursuivait et se trouva face à face avec le marchand aux yeux bridés qu'il avait vu pour la première fois à Dylath-Leen. Celui-ci le fit monter sur un des Shantaks et s'installa derrière lui. La grande créature s'envola et le marchand la lança vers l'est, vers Leng par-delà les montagnes.

Après avoir franchi ces hauteurs, le Shantak se mit à voler plus bas et Carter put contempler les vallées ombragées qui abritent les **Araignées de Leng**, mauves et géantes, des créatures peut-être apparentées au dieu Atlach-Nacha. Selon certaines théories, les restes fossilisés des enfants d'Atlach-Nacha découverts dans le Monde de l'Éveil pourraient être ceux de ces monstrueux arachnides.

Après les vallées des araignées, Carter aperçut d'étranges villages de pierre au centre desquels brûlait un feu. Des créatures qu'il prit d'abord pour des hommes dansaient autour des brasiers. Le Shantak descendit encore et Carter s'aperçut de son erreur. D'étranges sabots en guise de pieds, de petites cornes sur la tête et des bouches trop larges trahissaient leur inhumanité. C'étaient ces mêmes créatures qui naviguaient sur les galères noires des Bêtes Lunaires, et Carter frémit à l'idée que ces masses amorphes de la face cachée de la lune connaissaient Leng.

Les **Hommes de Leng**, parfois appelés Lengites, habitent les Contrées du Rêve depuis leur formation. Bien qu'ils n'aient jamais eu qu'une seule véritable cité, cette capitale, **Sarkomand**, était autrefois aussi puissante qu'Inquanok ou Thraa. Ils régnaient en maîtres sur les vastes terres du nord bien avant que les premiers rêveurs arrivent sur le rivage où se dresserait Inquanok. Des guerres fantastiques les avaient opposés aux araignées mauves des vallées voisines de Leng qu'ils avaient réussi à chasser du plateau. Si leur civilisation ne s'était pas effondrée sous l'attaque des Bêtes Lunaires, ils auraient peut-être régné sur toutes les Contrées du Rêve.

Mais les **Bêtes Lunaires** étaient venues. Elles étaient à la recherche de la retraite d'**Oorn**, la compagne de leur dieu **Mnomquah**, et l'avaient retrouvé sous la capitale des Lengites, Sarkomand. Elles apportaient avec elles le pouvoir des Grands Anciens et les natifs de Leng furent contraints de s'incliner. Les Bêtes Lunaires se contentèrent d'abord d'élever leurs nouveaux esclaves comme des bêtes à viande, mais quand l'homme s'était répandu dans les Contrées du Rêve, elles leur avaient trouvé d'autres utilités. Les Hommes de Leng servent maintenant d'intermédiaires entre les Bêtes Lunaires et la race humaine.

Les **Lengites** sont intelligents et retors. Ils ignorent tout de la loyauté et ne vivent que pour leur bon plaisir et celui de leurs maîtresses **Bêtes Lunaires** dont ils ont une peur mortelle. Ils n'hésitent pas à mentir ou à sacrifier leur propre famille quand leur intérêt est en jeu. Les individus qui ne sont pas directement au service des Bêtes Lunaires restent sur le **Plateau de Leng**. Ils vivent là dans de curieux villages de pierre, élevant des troupeaux de répugnantes créatures bovines et faisant pousser diverses récoltes malsaines. Chaque Lengite porte la marque de sa propriétaire lunaire, des tatouages rituels apposés sur le dos et les bras. La plupart comprennent le langage des flûtes des Bêtes Lunaires. Les Hommes de Leng aiment à torturer leurs victimes et seraient cannibales. Bien sûr, aucun explorateur n'est jamais revenu d'un voyage à Leng pour réfuter ou confirmer cette théorie.

Le Shantak atterrit enfin au cœur du plateau. Carter mit pied à terre devant un bâtiment trapu et sans fenêtre, planté au centre d'un cercle de monolithes de pierre grossièrement taillés. Il était sûr d'être devant le légendaire **monastère préhistorique** où réside le grand prêtre qui ne doit pas être décrit. Le malfaisant marchand lui fit signe de le suivre et, le Shantak étant toujours à l'extérieur, Carter n'eut guère le choix. Les murs intérieurs étaient couverts de fresques décrivant l'histoire de la civilisation lengite, depuis sa naissance jusqu'à sa chute sous le joug des Bêtes Lunaires.

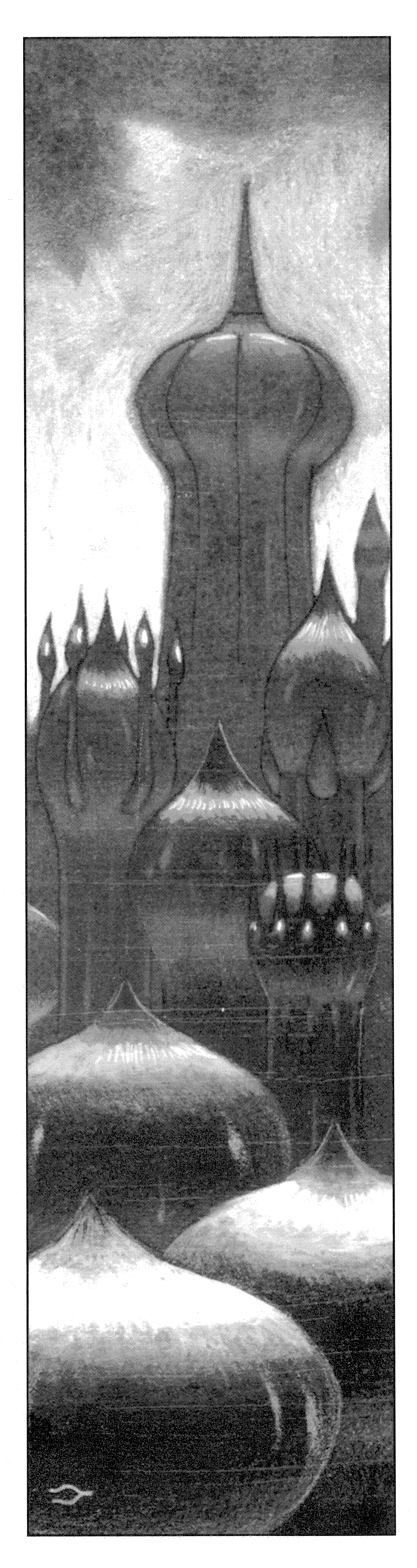
Carter ne savait pendant combien de temps il avait suivi le marchand dans les couloirs tortueux de cette effroyable structure, mais ils avaient fini par pénétrer dans un vaste espace en dôme. Carter regarda autour de lui : les parois étaient couvertes de bas-reliefs hideux et écœurants. Le centre de la salle était dominé par un grand puits circulaire entouré de six autels de pierre aux salissures sinistres. Le puits traversait tout le plateau de Leng et débouchait dans les Caveaux de Zin, très en dessous de toute région sensée des Contrées du Rêve.

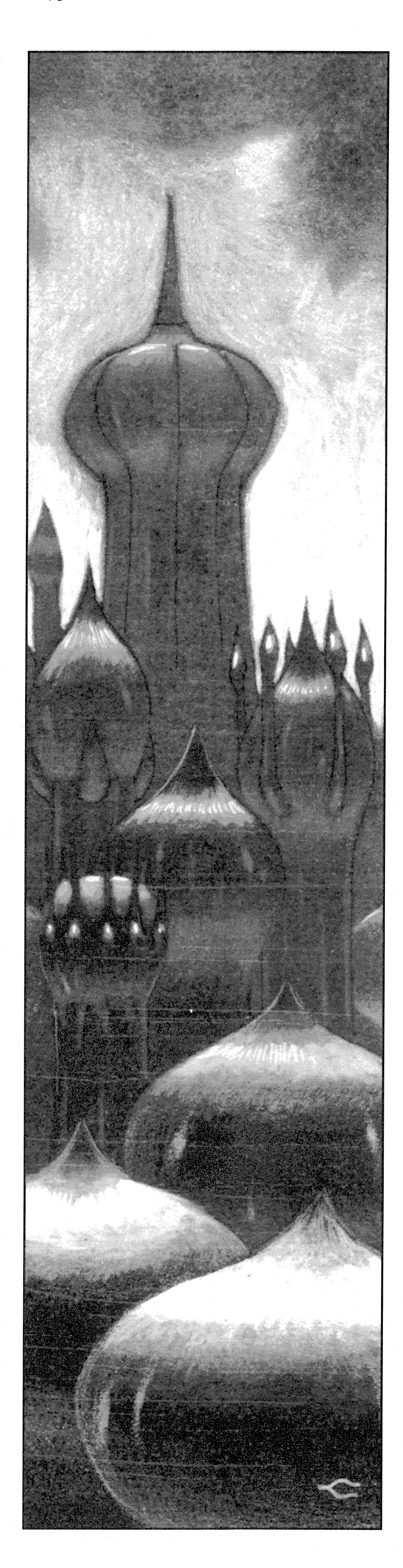
De l'autre côté du puits, à l'autre bout de la pièce, une silhouette encapuchonnée était assise sur un trône d'or perché sur une estrade de pierre. Cet être était entièrement vêtu de jaune rehaussé de symboles rouges et portait un masque de soie jaune sur le visage. Son corps semblait bouffi et flasque, et Carter sut qu'il était en présence du grand prêtre qui ne doit pas être décrit. De ses pattes griffues couvertes de soie, la silhouette sortit lentement une flûte et commença à en jouer. On croit souvent que le **grand prêtre** qui ne doit pas être décrit et la **Chose au Masque Jaune** sont une seule et même entité, mais ce n'est pas le cas. La Chose est un des mille avatars de Nyarlathotep. Le grand prêtre qui vit dans le monastère de Leng n'est qu'un de ses prêtres et sa tenue a été conçue pour le faire ressembler à cette manifestation de son dieu.

Comme un des gants de la créature glissait, Carter aperçut la chair qu'il cachait et comprit qu'il avait devant lui un de ces hideux êtres-crapauds venus de la lune, auxquels les Hommes de Leng obéissent si servilement. Il avait alors poussé le marchand aux yeux obliques dans le puits et, attrapant la lampe au passage, s'était enfui de la salle. Sans réfléchir, il s'était engagé dans les couloirs au hasard, courant aveuglément loin de cet abominable grand prêtre dans l'espoir qu'il pourrait s'échapper. Désespérément perdu dans les entrailles du monastère, sa lampe éteinte depuis longtemps, Carter finit par tomber dans quelque trou invisible et se trouva précipité dans des profondeurs inconnues.

Quand Randolph Carter se réveilla après sa chute, il gisait au pied d'une falaise, au milieu des ruines d'une antique cité. La paroi de la falaise était sculptée d'une myriade de scènes répugnantes et percée d'une arche. Cette entrée donnait sur les ténèbres insondables d'où Carter était tombé. Autour de lui, les murs écroulés et les colonnes brisées s'étendaient à perte de vue. Les rues étaient fissurées, de maigres buissons et des herbes maladives pointaient dans le faible crépuscule en quête de nourriture. Devant lui, s'étendait une double rangée de colonnes qui encadrait une large rue, maintenant couverte de décombres.

À l'autre bout de la rue, il découvrit une grande place circulaire que dominaient deux immenses statues. Taillées dans la diorite, elles représentaient deux gigantesques lions ailés sur le visage desquels le temps n'avait pas trouvé prise. Entre les deux statues s'ouvrait un vaste escalier qui s'enfonçait en spirale dans les profondeurs de la terre. Repensant aux scènes dépeintes par les fresques du hideux monastère, Carter comprit qu'il s'agissait des ruines de la mythique **Sarkomand**, l'ancienne capitale des Hommes de Leng.





Quittant **Sarkomand**, Randolph Carter reprit sa progression vers le nord, accompagné d'une véritable armée de Goules et de Maigres Bêtes de la Nuit. Retraversant les infranchissables sommets gris qui protègent Inquanok des terres hantées de Leng, il traversa en volant tout le Désert de Pierre, échappant ainsi à la poursuite des **Sentinelles du Désert**. Il finit par atteindre un royaume de nuit éternelle. Là, le soleil ne brille jamais, et l'espace et le temps sont si détordus que la perception humaine ne peut plus les appréhender.

Carter et son escorte volèrent à travers cette région pendant ce qui parut être des heures. Enfin, une lumière solitaire pointa à l'horizon. Plus les voyageurs approchaient et plus elle s'élevait dans le ciel; elle finit par être assez haute pour être une étoile. Contre le faible éclat de cette lumière, Carter distinguait maintenant les silhouettes de tours coiffées de dômes et d'autres bâtiments étranges posés au sommet d'une énorme montagne. Au milieu de ces structures titanesques, la lumière provenait d'un immense château au-delà de toute échelle humaine. Entièrement bâti d'onyx, il était si gigantesque que les pierres d'une seule tour auraient suffi à construire toute la cité d'Inquanok. Randolph Carter avait enfin découvert **Kadath l'Inconnue**, la demeure des dieux.

Une fois à l'intérieur, Carter put constater l'absence des occupants habituels du lieu. Seul le Messager des Autres Dieux, **Nyarlathotep**, se trouvait là pour l'accueillir au terme de sa quête. Nyarlathotep avait pris son apparence humaine, celle d'un jeune homme grand et mince vêtu comme un pharaon de l'Égypte antique. Fidèle à sa nature, il se montra aimable envers Carter tout en complotant sa fin. De toutes les forces obscures des Contrées du Rêve, Nyarlathotep est celle qui possède la plus grande liberté de mouvement. Il peut apparaître à n'importe quel moment et en n'importe quel lieu. Il dispose d'une grande diversité de formes, chacune d'elles ayant ses propres avantages et inconvénients.

Nyarlathotep est le plus puissant agent des Autres Dieux dans les Contrées du Rêve, et il supervise toutes leurs machinations locales. Sa fonction première est de "protéger" les Grandes Entités de l'humanité. Il n'y faut voir, bien sûr, aucune bienveillance envers les doux dieux de la Terre. Il semblerait plutôt que les Autres Dieux veulent préserver les Grandes Entités jusqu'à la libération de leurs séides, ces Grands Anciens qui ont une revanche à prendre sur elles.

Les aventures de Randolph Carter ne se terminent pas là. En lisant le récit de Lovecraft qui a inspiré cet essai, À la Recherche de Kadath, *le lecteur pourra découvrir comment Randolph Carter réussit à échapper au destin tragique que Nyarlathotep lui réservait.*

Finis



Le Guide des Contrées du Rêve

Une exploration minutieuse des Contrées du Rêve couvrant aussi bien le monde de la surface que le Monde Inférieur et les Mondes Au-Delà.

Le périple de Randolph Carter à travers les Contrées du Rêve lui permit d'en visiter bien des régions et hauts lieux, mais pas tous. Ce chapitre en fournit un survol géographique complet.

Le monde de la surface

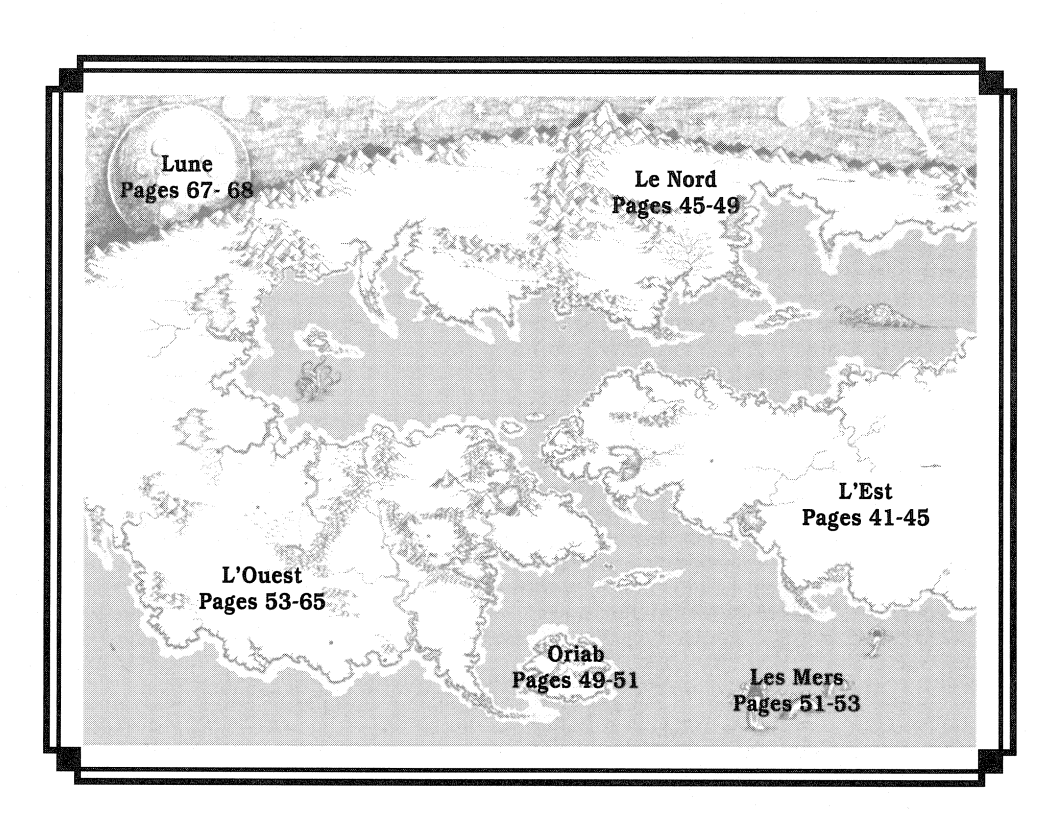
Les Contrées du Rêve s'étendent sur de vastes continents où fleurissent toutes sortes de cultures. L'ensemble de ces continents, deux mers et un certain nombre d'îles constituent le monde de la surface des Contrées du Rêve. Celui-ci s'étend sous la Lune et au-dessus du Monde Inférieur. Par commodité, nous avons divisé ce monde de la surface en cinq ensembles : l'Est, le Nord, Oriab, les Mers et l'Ouest. Le Nord et l'Est font, en fait, partie du même continent, mais sont séparés l'un de l'autre par une vaste région déserte et une chaîne de montagnes. Les Mers recouvrent toutes les mers et îles des Contrées du Rêve, à l'exception d'Oriab, un lieu suffisamment riche pour mériter sa propre section.

L'Est

ARAN, MONT : Le Mont Aran dresse son sommet toujours enneigé en face de la cité de Céléphaïs, sur l'autre rive du Naraxa, en Ooth-Nargai. Ses premiers contreforts sont couverts de bosquets de ginkgos. Ces arbres ne sont jamais abattus par les habitants de l'Ooth-Nargai, car ils ne pourraient repousser dans ce royaume intemporel. L'Aran, comme bien d'autres sommets des Contrées du Rêve, est interdit d'escalade, parce que, dit-on, les dieux viennent parfois y danser comme ils le font sur le Lérion ou l'Hatheg-Kla. Mais tel n'est pas le cas. Les dieux ne fréquentent pas l'Aran ; les dieux en ont peur.

Près du sommet, au-dessus de la limite des neiges éternelles, vit un homme seul et sans nom. Nul ne connaît son existence en Ooth-Nargai hormis le Roi Kuranes. Cet homme sculpte la glace à l'image de ceux qui escaladent la montagne et le rencontrent. Son domaine des glaces est envahi de ces sculptures qui vont toujours par paires. Il se montre plutôt amical et assure que son père et le père de son père sculptaient avant lui des statues de glace au sommet de l'Aran. Chaque statue est saisissante de réalisme. Le sujet est représenté une première fois parfaitement détendu et une seconde fois envahi d'une terreur intense.

Quand le sculpteur sur glace reçoit la visite d'un nouvel être, il se met aussitôt à faire sa statue sans attendre sa



permission. Chaque fois qu'il en termine une partie, le sujet sent cette même partie paralysée par un froid glacial. Pendant que son travail progresse, il explique que tous ses sujets ont autrefois habité l'Ooth-Nargai mais qu'ils se sont fatigué de la vie. Ils ont donc gravi la montagne pour en être soulagé. C'est tout ce qu'il peut offrir à ses visiteurs, le grand soulagement. Dans toute sa collection, seule la statue du Roi Kuranes n'apparaît qu'en un seul exemplaire. Même les Grands Anciens pourraient être changés en glace par la magie de ce sculpteur et ils évitent donc ce sommet.

CÉLÉPHAÏS : Cette cité se trouve à l'extrémité de la vallée d'Ooth-Nargai. Toute cette terre a été créée par les rêves du Roi Kuranes, le plus grand rêveur de la Terre. Le temps n'a pas plus d'emprise sur l'Ooth-Nargai que sur Sona-Nyl, beaucoup moins même. En Sona-Nyl, seuls les résidents échappent aux ravages du temps. En Ooth-Nargai, tout est hors du temps : les routes et bâtiments ne se délabrent pas, les saisons ne changent pas, personne ne vieillit ni ne meurt. Les investigateurs qui retournent en Ooth-Nargai après une absence de plusieurs années ou décennies retrouvent des amis qui croient bien ne les avoir vus partir que la veille. Les étrangers sont généralement désorientés par cet arrêt du temps pour lequel ils n'ont pas de compréhension instinctive. Les jours passent, les gens mangent et dorment, des charrettes de provisions arrivent des champs et sont vendues au marché, les vaisseaux et caravanes vont et viennent, mais l'Ooth-Nargai et son peuple ne changent pas pour autant. Jamais.

Les choses peuvent être transformées, mais une fois mises en place, elles restent identiques à elles-mêmes. Les fleurs ne se fanent pas, mais aucun nouveau bouton n'apparaît jamais. Les blessures ne guérissent pas, sauf intervention magique. Aucun enfant ne peut naître dans les limites du royaume. (Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'enfants en Ooth-Nargai; ils peuvent être nés ailleurs et ne grandiront pas tant que durera leur séjour ici.) Il n'y a pas de vin local car le processus de vieillissement est impossible. Les hommes peuvent apporter des changements : les maisons peuvent être construites, les ennemis tués et les arbres abattus. Mais tout processus qui s'appuie sur le temps comme force active est impossible. L'Ooth-Nargai est un pays où le temps s'est arrêté à tout point de vue, contrairement à Sona-Nyl où les gens sont simplement exemptés des ravages de l'âge. Le Gardien fera bien de ne pas pousser trop loin cet étrange concept; il reste possible de faire cuire un œuf. L'idée générale est que les choses restent telles quelles tant qu'une force indépendante du temps n'agit pas pour les modifier.

Les rues de Céléphaïs sont larges et pavées de dalles d'onyx, des dalles qui jamais ne s'usent ni ne s'ébrèchent. Les bâtiments sont construits en boue séchée blanchie à la chaux et font donc penser aux habitations moyen-orientales du Caire ou de Bagdad. Nombre d'entre eux sont surmontés de tours coiffées de minarets de cuivre ou de bronze et des étendards joyeusement colorés flottent à leurs sommets. Les plus hautes tours, les minarets les plus ouvragés et les étendards les plus éclatants appartiennent au magnifique Palais des Soixante-Dix Délices de cristal rose.

C'est là que vit le souverain de l'Ooth-Nargai, le Roi Kuranes. Ce n'est qu'en Ooth-Nargai, où rien ne vieillit ni ne s'use, qu'un matériau aussi délicat peut être utilisé pour construire un bâtiment aussi massif. Le palais se dresse derrière des murs de quartz poli et s'étend sur plusieurs hectares. Le bâtiment principal compte soixante-dix pièces, consacrées chacune à un délice différent. Les vingt-neuf premières sont destinées aux plaisirs des visiteurs du roi. La trentième est la salle du trône. Chaque pièce est plus belle et magique que la précédente. Les quarante dernières sont réservées au roi et à ceux qu'il honore d'une invitation. La soixante-dixième est perchée au sommet de la plus haute tour du palais et le roi peut y contempler tout son royaume. Pour un monarque, quel autre délice pourrait surpasser le spectacle de la prospérité et du bonheur de son peuple ?

Le Roi Kuranes règne aussi sur l'île de Serranie. L'ensemble des terres sous sa souveraineté est considéré comme un des Six Royaumes.

Au centre de Céléphaïs se dresse le Temple Turquoise de Nath-Horthath où servent quatre-vingts prêtres couronnés d'orchidées, tous âgés de dix mille ans et plus.

Céléphaïs abrite aussi une entrée de la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve.

Au-delà de la Porte de l'Est s'étend Cornouailles-Sur-Mer où le Roi Kuranes a fait bâtir une abbaye normande et un petit village de pêcheurs en souvenir de sa Cornouailles natale où il ne pourra jamais revenir. L'abbaye normande fait résonner ses cloches à travers les collines et vallons environnants et toutes les pierres tombales de son cimetière portent les noms des ancêtres du Roi Kuranes. Celui-ci habite un manoir gothique de Cornouailles-Sur-Mer.

CITÉ-ABSENTE-DE-TOUTES-LES-CARTES, LA : Un domaine magique à l'intérieur du Temple des Désirs Inaccessibles de Hazuth-Kleg. Voir Hazuth-Kleg.

CITÉ-OÙ-MIEUX-VAUT-NE-PAS-ENTRER, LA : Une cité en ruine dans les déserts à l'est de Gak. Sa porte ressemble désagréablement à la mâchoire de quelque créature titanesque surgissant des sables. Ceux qui s'y risquent en ressortent rarement.

COLLINES TANARIENNES : Ce sont les frontières naturelles de l'Ooth-Nargai à l'intérieur des terres. Ces collines mystérieuses abritent la source du Naraxa et, dit-on, bien des créatures fantastiques. La rumeur prétend aussi qu'elles recèlent des passages secrets et interdits vers le Monde Éveillé et peut-être d'autres domaines.

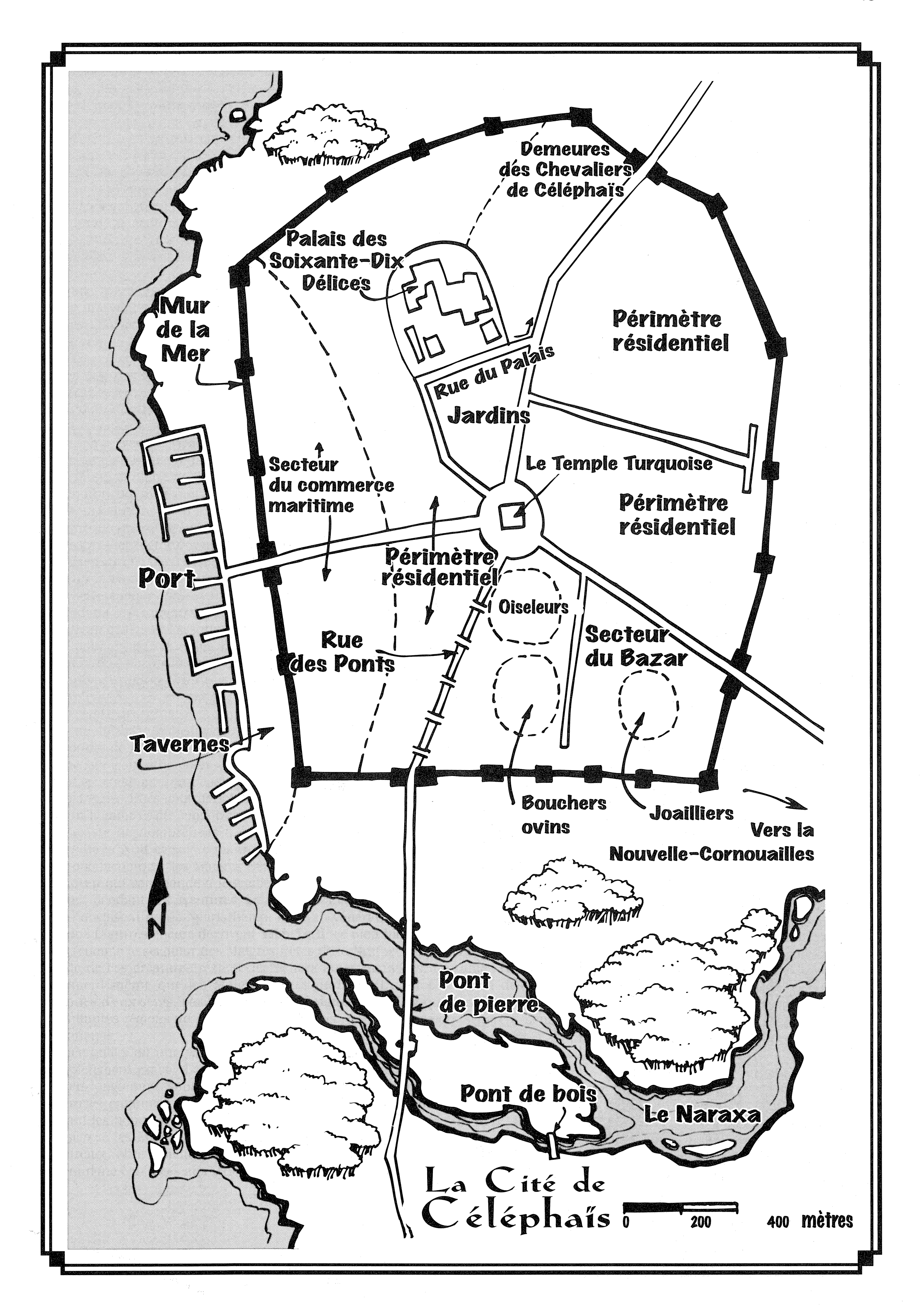
CORNOUAILLES-SUR-MER : Voir Céléphaïs.

GAK : Cette ville se trouve à l'ouest de Mhor, près du désert jonché des os torturés des chimères. Ses chatoyantes soieries et ses épices exotiques sont renommées; certaines de ces dernières ont des propriétés magiques.

HAZUTH-KLEG : Un amoncellement lamentable de maisons délabrées, sillonné de ruelles contorsionnées. Les tours de basalte pointent vers le ciel comme pour réclamer le secours des dieux, mais cette cité ne vénère aucun dieu avouable. Le long de la Rue du Panthéon s'alignent nombre de temples consacrés à divers dieux de mauvaise réputation, reniés par le plus grand nombre. La plupart des gens évitent cette cité et mieux vaudrait qu'elle sombre dans l'oubli. Sans loi ni chef, c'est un véritable repaire de contrebandiers, voleurs et marchands d'esclaves. Les galères noires de Leng comptent au nombre des rares navires qui s'y arrêtent. Le seul habitant notable du lieu est Skaa la Sorcière qui occupe une petite maison délabrée de la Rue du Panthéon.

En face de la maison de Skaa se tient le Temple des Désirs Inaccessibles. Ce bâtiment ramassé est entièrement construit en onyx et son petit portail de fer a été forgé à l'image d'une masse de serpents entremêlés aux yeux d'améthyste. Comme les autres temples de la rue, son entrée est éclairée par de petites lanternes latérales irradiant une funeste lueur rouge. Personne ne sait qui a construit cet endroit et aucun prêtre ne s'en occupe. Il se dresse pourtant ici depuis aussi longtemps que s'en souviennent les habitants de la cité. Seule Skaa connaît les mystères qui se cachent derrière la porte aux serpents, car elle est la seule à en être ressortie après s'y être aventurée.

L'intérieur du temple est un lieu encore plus sombre et contorsionné que la cité où il est bâti. Derrière ses murs s'étend un de ces domaines interdits du rêve, désignés par


Demeures
dés Chevaliers
de Céléphaïs
Palais des
Soixante-Dix
Délices
Mur
de la
Mer
Périmètre
résidentiel
Rue du Palais
Jardins
Le Temple Turquoise
Secteur
du commerce
maritime
Périmètre
résidentiel
Port
Périmètre
résidentiel
Oiseleurs
Secteur
du Bazar
Rue
des Ponts
Tavernes
Bouchers
ovins
Joailliers
Vers la
Nouvelle-Cornouailles
N
Pont
de pierre
Pont de bois
Le Naraxa
La Cité de
Céléphaïs
0
200
400 mètres

les allusions prudentes d'Atal et d'autres érudits. C'est la Cité Absente de Toutes les Cartes, celle qui est pourtant répertoriée par les abaques interdits utilisés par certains astronomes déments pour consulter les étoiles chaotiques au-delà de notre monde. Le Temple abrite un reflet sombre de la cité extérieure. Les rues sont bordées de maisons branlantes qui penchent les unes vers les autres jusqu'à former des tunnels occultant presque complètement ce qui sert de ciel dans ce domaine cauchemardesque. Même s'il semble que l'on est à l'air libre, le soleil ne se montre jamais dans les rues de cette cité où le crépuscule est permanent. Une étoile funeste parcourt les cieux et observe tout ce qui se passe. Les rues s'élargissent parfois en vastes places aux dalles couvertes d'étranges symboles astrologiques à moitié effacés et des noms de divers démons mineurs. Ska vient ici pour y pratiquer les rituels commandés par son Seigneur et pour y rencontrer Nyarlathotep lorsqu'il la convoque. Il est beaucoup plus facile d'y entrer que d'en sortir. Le Gardien décidera comme il l'entend des créatures qui peuvent hanter cette cité de cauchemar.

ILEK-VAD : Au nord des Terres Interdites se dressent les grandes falaises de verre creuses sur lesquelles est perchée la fabuleuse cité d'Ilek-Vad. C'est la puissance et richesse de cette Cité-État qui lui vaut de compter au nombre des Six Royaumes. Du haut de ses falaises, Ilek-Vad peut parfaitement surveiller ses approches. Les seuls accès à la cité passent par les tunnels qui criblent les falaises et ceux-ci ne sont accessibles que depuis la Mer Cérénérienne.

Au pied des falaises, creusé dans un énorme volume de cavernes, se trouve le port d'Ilek-Vad. Tous ceux qui veulent entrer dans la cité doivent d'abord y débarquer. Le port est bien défendu par les hommes d'Ilek-Vad et par les Gnorri des Labyrinthes voisins avec lesquels le Roi d'Ilek-Vad maintient une forte alliance. La rumeur prétend que l'essentiel de la fortune de la cité provient des Gnorri qui pillent les navires coulés au bénéfice du roi.

Au sommet des falaises se dressent les murs et les tours de la merveilleuse cité d'Ilek-Vad. C'est là que se trouve le Palais des Arcs-En-Ciel du roi. Ses hautes tours sont taillées en prisme et quand le soleil les éclaire chaque jour à l'aube, elles créent des Écharpes d'Iris qui vont se perdre dans les plaines sous le château. Le Roi y réside toute l'année avec ses conseillers et ses gardes. Il ne quitte sa magnifique cité de verre et d'arcs-en-ciel que pour son pèlerinage annuel en palanquin doré au temple de beauté de Kiran dans le Royaume d'Oukranos. Autour du palais, se tient la cité haute où les citoyens d'Ilek-Vad arpentent des rues de verre bordées de jardins parfumés et fontaines délicates.

Un peu comme un iceberg, Ilek-Vad gît en grande partie sous la surface. À l'intérieur des falaises creuses, dans l'espèce de labyrinthe de verre qui constitue les fondations de la cité, se trouvent les cavernes où vit l'essentiel de la population. Leur étrange domaine de demi-lumière où le soleil est filtré par les épaisses falaises de verre qui les entourent rappelle sans doute beaucoup celui de leurs amis gnorri sous les vagues. Les niveaux les plus bas de la cité sont occupés par les commerçants et artisans. Les cavernes supérieures sont réservées aux citoyens les plus riches et influents. Personne pourtant ne se voit refuser l'accès de la glorieuse cité haute et aucun mépris n'est attaché aux positions sociales moindres.

Autres lieux de la surface

GRANDE BIBLIOTHÈQUE DES CONTRÉES DU RÊVE : Une structure magique dont les entrées se trouvent en Céléphaïs, Dylath-Leen, Hazuth-Kleg, Ilek-Vad, Inquanok, Kadathéron, Theelys, Thorabon et Ulthar. C'est un grand bâtiment de pierre circulaire percé de 52 rayons, des couloirs couverts de livres. Les conservateurs de la bibliothèque sont Tukor, un natif de Thorabon, et son assistant ultharien, Nodar.

LES SIX ROYAUMES : La partie des Contrées du Rêve qui couvre les Royaumes du Skai, l'Ilek-Vad, l'Ooth-Nargai & Serranie, l'Oukranos, le Califat de Cuppar-Nombo et les Principautés de Kled.

Certains des survivants de Golthoth errent encore dans les Six Royaumes. On les appelle les Rôdeurs Sombres, en raison de leur teint foncé. Ils vagabondent de ville en ville et de village en village et gagnent leur vie un peu comme les gitans du Monde de l'Éveil. Ils ont à leur tête un grand prêtre qui porte une étrange coiffe où deux cornes encadrent un disque d'or. Quand ils arrivent en ville dans leurs chariots brillamment colorés, c'est un peu jour de foire. Les Rôdeurs disent la bonne aventure et des contes, dansent et chantent, et rendent pour un moment la vie de ceux qu'ils approchent plus légère. Descendants directs du peuple de Golthoth, ils continuent d'adorer leurs étranges dieux à tête animale. Malheur à ceux qui s'en prennent aux Rôdeurs Sombres, car leurs dieux endormis peuvent facilement être réveillés et possèdent un grand pouvoir. On dit que ces gens sont pour beaucoup dans la loi ultharienne interdisant de tuer les chats. Quoi qu'il en soit, les Rôdeurs Sombres ne se rendent jamais à Ulthar et n'expliquent jamais pourquoi aux étrangers.

LABYRINTHES GNORRI : Les Gnorri barbus ont élu domicile dans la Mer Cérénérienne, à faible distance des côtes d'Ilek-Vad. Leurs colonies ressemblent à de vastes labyrinthes coralliens et visent autant à piéger le poisson qu'à déconcerter un ennemi éventuel — une invasion de Profonds ou de leurs créations abâtardies, les Tritons, étant toujours à craindre.

Les Gnorri sont généralement pacifiques et se contentent de vivre des richesses des océans, récoltant les diverses algues et poissons qui les entourent. En cas de nécessité, ils peuvent pourtant se transformer en redoutables guerriers. Ce sont d'habiles artisans qui savent façonner de merveilleux objets à partir du corail ou des coquillages de leur domaine. Ils commercent volontiers avec les autres peuples pour obtenir ce qui leur manque. Les Gnorri ont développé leur propre langue mais celle-ci n'a pas de forme écrite. Parfois, ils l'enseignent à certains habitants de la surface, mais ils préfèrent utiliser pour leurs échanges la langue commune des hommes.

LHOSK : Un port maritime sur le rivage cérénérien. Lhosk possède de hautes tours, dominant des toits en croupe et des ruelles tortueuses. Ses quais arpentés par des pêcheurs enturbannés sont en teck, sa plage est de sable blanc et ses vaisseaux portent des voiles aux reflets pourpres. Il est commun d'y voir de rondes araignées d'or et des goélands. Les activités de base sont le commerce et la pêche. Ce port entretient des échanges avec des pays aussi éloignés et exotiques que Sona-Nyl.

MHOR, PAYS DE : L'Extrême-Orient des Contrées du Rêve. Mhor se trouve à une année de voyage de la cité de Hazuth-Kleg. Presque personne n'en a entendu parler dans

les Contrées du Rêve, mais les noms de certains de ses hauts lieux sont connus, comme la Vallée-Qui-Est-la-Nuit et la Tour de Xiurhn.

MONASTÈRE DE YUTH : Au pied des Collines Tanariennes, des moines au crâne jaune sont réunis par une dévotion tranquille aux divers dieux des Contrées du Rêve. Ces moines ne font aucune distinction entre le Bien et le Mal et révèrent également tous les pouvoirs. Ils ont élevé des autels à N'tse-Kaambl et Nyarlathotep et observent les rites d'Azathoth et d'Ariel. Ils ne quittent jamais leur refuge, mais connaissent fort bien les Contrées du Rêve qui les entourent. Ils détiennent une amulette qu'ils oignent régulièrement en l'honneur de N'tse-Kaambl. Ses pouvoirs sont inconnus, mais il est arrivé qu'ils la prêtent à l'occasion. Pour prévenir tout vol ou perte de cet artefact, les moines ont créé un puissant enchantement leur permettant de le rappeler instantanément à eux tant qu'il n'a pas quitté les Contrées du Rêve.

NARAXA, LE FLEUVE : Ce beau fleuve calme de l'Ooth Nargai caresse les piles du célèbre pont de pierre de Céléphaïs. Dans les Collines Tanariennes, son eau claire cascade sur plusieurs petites chutes.

NITHY-VASH : Une petite ville aux maisons trapues et nombreux entrepôts. Les activités principales sont la pêche et le commerce. Nithy-Vash abrite le seul temple connu de Sthood. Il s'agit d'un modeste bâtiment de pierre nue, percé d'une grande double porte de bronze toujours fermée. Ces portes donnent sur l'extrémité de l'allée des temples. La population de Nithy-Vash les ignore ostensiblement et l'existence du temple n'est guère connue à l'extérieur des murs de la ville. Cela convient parfaitement aux prêtres de Sthood dont le rôle est de protéger l'humanité des attentions de Sthood. Nithy-Vash accueille aussi Yah-Vho, un maître sculpteur appelé le Faiseur de Dieux, et Getech, un marchand important.

OOTH-NARGAI, PAYS D' : Le pays qui a pour capitale la merveilleuse cité de Céléphaïs. Il est bordé par les Collines Tanariennes et traversé par le Naraxa.

RINAR : Les murailles et bâtiments de Rinar sont faits de larges blocs d'agathe-mousse incrustée de cuivre. C'est un port maritime avec de fréquentes communications vers Céléphaïs. Rinar est particulièrement remarquable pour son quartier marchand et son temple des Grandes Entités qui domine la grande avenue processionnelle de la cité.

TERRES INTERDITES, LES : Ce pays d'enfer grouille de volcans, de lacs de feu et de créatures bizarres et sans nom. Les Terres Interdites touchent le Monde de l'Éveil en plusieurs endroits et on leur doit plus d'une disparition terrestre. D'étranges visions extraterrestres harcèlent les visiteurs qui perdent 1/1D6 points de SAN chaque jour plein passé ici. Kuranes, le roi de Céléphaïs, a interdit cette région à l'humanité. Un rêveur surpris en tentative d'intrusion flagrante, est emprisonné, quels que soient les regrets de toutes les parties concernées.

TOUR DE XIURHN : Une haute tour de pierre qui se dresse au milieu de la Vallée Qui Est la Nuit. Elle est habitée par Xiurhn, l'être qui surveille la Gemme d'Incommensurable Valeur.

VALLÉE-QUI-EST-LA-NUIT : Une vallée profonde au-delà de la crête marquant l'extrémité orientale du monde. Pendant le jour, le Dieu Extérieur Nuit se repose ici. La nuit, la Horde de la Nuit submerge les Contrées du Rêve pour y répandre le mal partout où elle passe. Au centre de cette vallée se dresse la Tour de Xiurhn.

ZULAN-THEK : C'était autrefois une puissante cité bâtie aux confins des Terres Interdites, à l'extrémité de la piste des caravanes de Gak. Le peuple de cette cité redoutait la Nuit et barricadait ses portes et fenêtres le soir venu pour interdire l'entrée aux ombres de la nuit. Il redoutait aussi ses propres morts et déposait les cadavres dans de vastes cryptes creusées sous la plaine au-delà de la cité. En cela, ils étaient sages mais ils ne surveillaient pas suffisamment leurs morts et un nécromancien appelé Zhosph réussit à se libérer de sa prison d'os pourris. Il fit un marché avec la Nuit. Pour prolonger son existence, il livrerait à la Nuit toute la cité de Zulan-Thek, qui l'avait exécuté pour ses étranges recherches.

Ainsi fut scellé le destin des habitants de Zulan-Thek. La Nuit vint en leur cité et se gorgea de leurs âmes terrifiées. Seules restent maintenant les ruines de la ville et des cryptes. Complètement cachée par les herbes et le lierre, une grande porte de pierre ferme l'entrée des cryptes surveillée par deux hippogriffes sculptés de chaque côté. Derrière, un escalier s'enfonce vers un labyrinthe de tunnels sinueux, arches basses et caveaux ténébreux.

Dans ces caveaux gisent les os pulvérulents des morts de Zulan-Thek. Il s'agit en général de dépouilles de gens ordinaires, mais quantité de sorcières et nécromanciens sont aussi enterrés ici, car le peuple de la cité défunte désapprouvait leur art. La poussière de tels morts est censée favoriser certains rituels magiques et d'autres nécromanciens viennent parfois ici ou y envoient des agents pour la récolter. Ces tombes ne sont guère hantées que par les rats et les scarabées; même les Wamps aux pieds rouges ne s'y aventurent pas.

Le seul habitant de ce royaume des ténèbres est une créature maintenant oubliée des hommes, qui a été emmurée dans un caveau par les premiers gardiens du lieu. Elle vit derrière une porte secrète qui ne peut être repérée que par l'infime raie de lumière qui passe sous le seuil. L'occupant du caveau fait connaître sa présence à ceux qui passent à proximité en battant de ses griffes ébréchées les murs de sa prison. Mieux vaut pour l'explorateur des cryptes laisser cette bête dans sa cage car elle n'a pas été nourrie depuis des siècles.

Le Nord

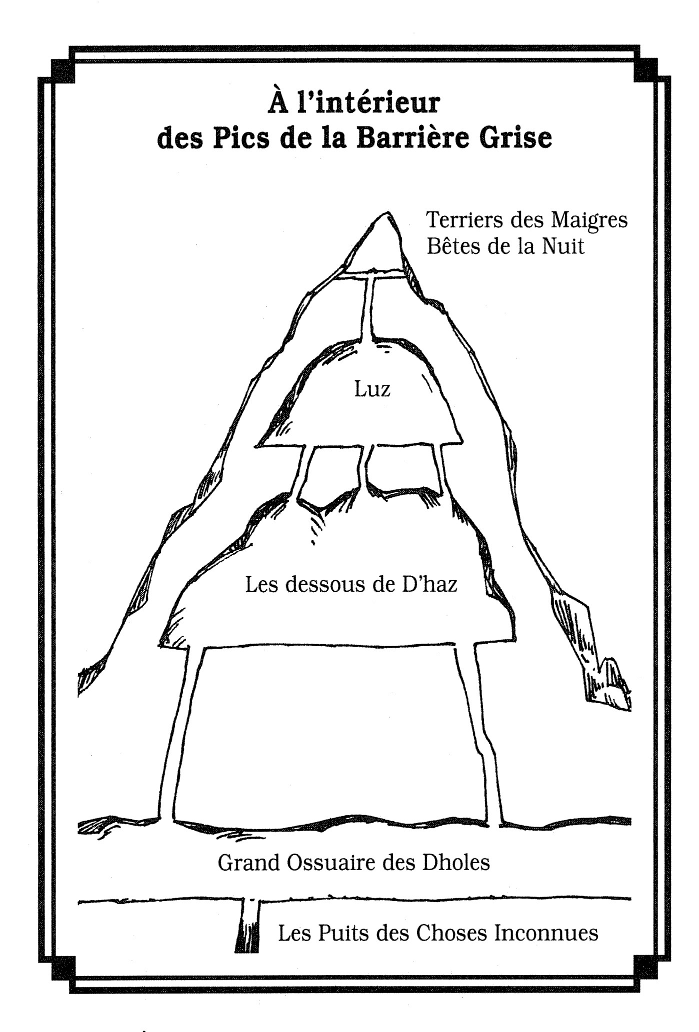
Sur la côte sud du Nord, une petite civilisation réussit à prospérer malgré le froid glacial. Au-delà de cet étroit ruban de vie, le Nord est un endroit dangereux.

ALAOZAR : Une cité tcho-tcho cachée loin à l'intérieur du Plateau de Leng.

BAIE DE BENNA : Une baie du continent septentrional. C'est ici que l'on trouve le plus grand ensemble de ruines gnorri des Contrées du Rêve. Sur des kilomètres carrés de mer, des murs circonvolutionnés s'élèvent à plusieurs mètres au-dessus du niveau de marée haute. Une partie de ce labyrinthe gnor abandonné depuis longtemps est à ciel ouvert, mais le reste est couvert. Les petites embarcations qui explorent ces grottes étroites passent tour à tour de la lumière aux ombres et des ombres aux plus impénétrables ténèbres. Des rêveurs courageux ont déjà visité une partie de cet énorme labyrinthe.

La fonction de ce complexe n'a pu être déterminée par les rares explorations informelles et les Gnorri refusent d'aborder le sujet avec des étrangers. Des navires qui croisaient dans ces eaux des nuits de pleine lune ont rapporté avoir repéré des Gnorri barbus nageant aux alentours de la structure ainsi qu'à l'intérieur, mais personne ne sait ce qu'ils y faisaient.

BANOF : Une vallée de l'ancien Lomar, visible depuis la plus haute salle de la tour de guet de Thapnen.



BARRIÈRE GRISE, PICS DE LA : La chaîne de montagne qui sépare Inquanok de Leng. Ces monts recouvrent plusieurs domaines du Monde Inférieur, Luz, les Dessous de D'haz, le Grand Ossuaire des Dholes et les Puits des Choses Inconnues.

CHÂTEAU DES GRANDES ENTITÉS : Le château d'onyx des dieux des Contrées du Rêve se dresse au sommet de Kadath l'inconnue. Bien peu de rêveurs vivants peuvent se vanter d'avoir contemplé cette structure titanesque. Randolph Carter est le plus célèbre d'entre eux.

Les salles et tours de Kadath sont innombrables et réjouissent les dieux par leur magnificence. À l'intérieur des murs de cette formidable place forte, chacun des dieux possède sa propre tour conçue pour satisfaire ses goûts particuliers. La tour de Karakal, par exemple, abrite la Salle des Pierres Qui Coulent et celle de N'tse-Kaambl est pleine d'une lumière irradiante dont l'éclat est presque insoutenable pour les mortels. Le château principal est la propriété commune des dieux qui l'utilisent comme un lieu de réunion. Il ne relève d'aucun dieu en particulier. Souvent, les dieux s'y rassemblent pour discuter, régler leurs différends ou recevoir certains visiteurs comme Randolph Carter. Quand un des dieux souhaite rencontrer un de ses adorateurs en particulier ou mener à bien quelque magie privée, il se retire généralement dans sa tour.

DÉSERT GLACÉ : Les terres inexplorées du Désert Glacé protègent Kadath du reste des Contrées du Rêve. Cette étendue pierreuse couverte de glace s'étend vers le nord sur des milliers de kilomètres et forme la limite septentrionale des Contrées du Rêve de la Terre. Au-delà se dresse le Mont Kadath. D'énormes bêtes, sans noms et sans formes, hantent ce désert.

Le Désert Glacé connaît une nuit éternelle. Le temps ne s'y écoule pas normalement. Les jours filent parfois en quelques heures, alors que certaines heures semblent durer des jours et des jours.

DESSOUS DE D'HAZ : Voir Luz.

DIAKOS : Cette cité, qui n'est plus que ruines à présent, tomba jadis aux mains des Inutos lors de l'invasion de Lomar.

GARDIENS DU DÉSERT : D'énormes rocs sculptés pour ressembler à des sortes d'hyènes à deux têtes coiffées de mitres. Leurs pattes sont posées sur le sol du Désert de Roc, mais le sommet de leurs mitres se perd dans les nuages tourbillonnants. Ces gardiens silencieux s'espacent sur un demi-cercle qui s'étend des montagnes à l'est aux terres inconnues de l'ouest et montent la garde sur les confins nordiques des Contrées du Rêve.

Ces statues ne sont pas de simples sentinelles sculptées. Elles ont été placées ici par Nyarlathotep pour surveiller les accès au Désert Glacé où s'élève Kadath. Si les hordes de Shantaks qui nichent dans ces gardiens titanesques n'arrêtent pas les intrus, les statues le font elles-mêmes car elles sont vivantes. Elles ne sortent de leur sommeil millénaire que lorsqu'un explorateur astucieux réussit à vaincre tous les autres obstacles, mais sa mort est alors quasi certaine.

GRAND OSSUAIRE DES DHOLES : Voir Luz.

INQUANOK : Une cité nordique célèbre pour ses carrières d'onyx. Ses dômes en bulbe et ses fantastiques clochers d'onyx sont visibles depuis la mer. Sur une colline au centre de la ville, au milieu d'une grande place ronde et d'une série de murs concentriques, se dresse la structure à seize pans du Temple des Anciens. Sept rues convergent vers cette place comme les rayons d'une roue et chacune pénètre dans le jardin du temple par une arche monumentale. Ces arches, comme celles qui percent les murailles de la ville, sont surmontées d'un visage sculpté en guise de clé de voûte.

Ces entrées sont toujours ouvertes et le peuple peut librement profiter des jardins à toute heure. Ceux-ci abritent toutes sortes de petites fontaines et bassins. Les nombreux sentiers qui serpentent dans la verdure desservent les diverses petites chapelles des dieux les plus modestes. Les arches passées, les rues se prolongent en allées jusqu'aux sept portes du temple mais celles-ci ne s'ouvrent que pour la procession des prêtres. À côté de chacune des arches, on trouve un étrange petit pavillon où personne ne va jamais.

Quand la cloche sonne, les portes du temple coulissent sans un bruit. De chacune émerge une file de sept prêtres encapuchonnés de noir. Ce sont les prêtres du Roi Voilé. Chacun d'entre eux tient, à bout de bras, un grand bol doré d'où s'élève une curieuse vapeur. En réponse, des carillons résonnent dans les étranges pavillons près des arches et, tout autour du temple, des braseros projettent leurs flammes vers le ciel. Les colonnes de prêtres descendent les allées d'une démarche raide. Elles pénètrent dans les pavillons et n'en ressortent pas. On dit que les prêtres retournent au temple par des passages souterrains. On murmure aussi que l'escalier que recèle ces pavillons s'enfoncent dans des profondeurs insoupçonnées. Certains laissent même entendre que ces prêtres ne sont pas tout à fait humains. Toute personne qui observe la procession des prêtres perd 0/1 point de Santé Mentale.

Derrière la colline du Temple se dresse une hauteur plus importante, surmontée par les nombreux dômes du palais du Roi Voilé. Les chemins qui mènent au palais sont étroits et abrupts, à l'exception de la route qui s'élève en spirale autour de la colline vers la grande porte du palais. On y voit parfois le roi et sa suite, montés sur des yaks laineux ou installés dans des chariots. La plupart des allées qui escaladent la colline ne sont rien d'autre que des escaliers

entre les bâtiments. Les formidables arcs-boutants du palais et sa cohorte de dômes dominent majestueusement la ville, écrasant de leur masse tous les autres bâtiments, le Temple des Anciens y compris.

Le jardin du palais est sillonné d'allées d'onyx et de treillis dorés soutenant divers arbustes floraux. Il est parsemé de statues de marbre veiné de noir saisissantes de réalisme, de petites fontaines remplies des poissons lumineux des profondeurs et de hautes colonnes surmontées d'oiseaux irridescents offrant les chants les plus doux que l'on puisse rêver. Les visiteurs sont les bienvenus dans la journée, mais nul ne peut entrer dans le palais lui-même. Aucun témoin vivant ne peut décrire son intérieur, mais la rumeur prétend que le grand dôme central abrite le père monstrueux de tous les Shantaks. On dit que ceux qui observent trop longtemps ou trop intensément ce dôme sont visités par d'étranges rêves envoyés par cette créature.

ISHARA : Cette petite ville, ce village en fait, ne doit son existence qu'aux mines d'or très productives du voisinage. Elle est dirigée par deux jumeaux, les Ducs d'Ishara, qui ne respectent rien si ce n'est eux-mêmes. Leurs somptueuses résidences occupent une extrémité de la ville, tandis que l'autre est un véritable bidonville. Les Ducs contrôlent les mines et tout le commerce de la ville. Les mineurs sont les esclaves de leurs caprices. Ils doivent payer pour tout, leur nourriture, les masures qui leur sont allouées, les guenilles qu'ils portent dans les mines. Se rendre à Ishara n'est pas bien coûteux, mais la quitter est presque impossible.

KAAR, PLAINE DE : Une plaine froide, traversée par les caravanes de yaks. C'est là que se trouvent les cités de Selarn et Vornai. L'étrange Maison du Ver se dresse sur une colline, à l'extérieur de la ville de Vornai.

KADATH DANS LE DÉSERT GLACÉ : Le château des Grandes Entités se perche au sommet de cette montagne. L'onyx de ses murs provient des carrières géantes béant à proximité d'Inquanok. Kadath est située loin au nord de Leng, là où les Contrées du Rêve Terrestres touchent à deux Contrées du Rêve étrangères. Elle est cernée par une chaîne de montagnes aux dimensions plus réduites. Depuis les Contrées du Rêve, une vallée court droit vers Kadath. L'entrée en est gardée par des montagnes sculptées en statues. Randolph Carter fut le premier rêveur à découvrir où se trouvait vraiment Kadath.

KADIPHONEK, MONT : Un pic du Lomar, faisant face au Mont Noton, de l'autre côté du plateau de Sarkia. Une excavation sacrée de cette montagne mène au fameux "Cœur de Kadiphonek", une formation rocheuse qui irradie une lueur rouge et palpite d'une pulsation surnaturelle. D'autres choses restent cachées dans ses entrailles, sans aucun doute...

LELAG-LENG : Cette cité est située à une inquiétante proximité de la base du plateau de Leng. Elle abrite des Tcho-Tchos qui, murmure-t-on, concluent des affaires fort insalubres avec les sinistres créatures de Leng. Les marchands de Lelag-Leng font parfois commerce d'une soie aussi merveilleuse qu'abondante, mais beaucoup répugnent à traiter avec eux, car il est notoire qu'aucune espèce de mûrier ne pousse dans les environs de la cité. Lelag-Leng est gouvernée par un grand magicien.

LENG, PLATEAU DE : Les gens sains évitent cette vaste pénéplaine battue par le vent. On ne connaît pas grand-chose sur Leng le mystérieux, bien que les rumeurs s'accordent pour la plupart sur d'horribles détails à son sujet. Des petites huttes de granit et des villages habités par une race de semi-humains sont disséminés sur l'étendue du plateau. Sur une hauteur veille un monastère énorme, fief d'un être solitaire : le Grand Prêtre Qui Ne Doit Pas Être Décrit. La majeure partie de ce monastère est en ruine, mais les murs intérieurs encore debout sont décorés de peintures et de fresques relatant l'histoire de Leng et des semi-hommes.

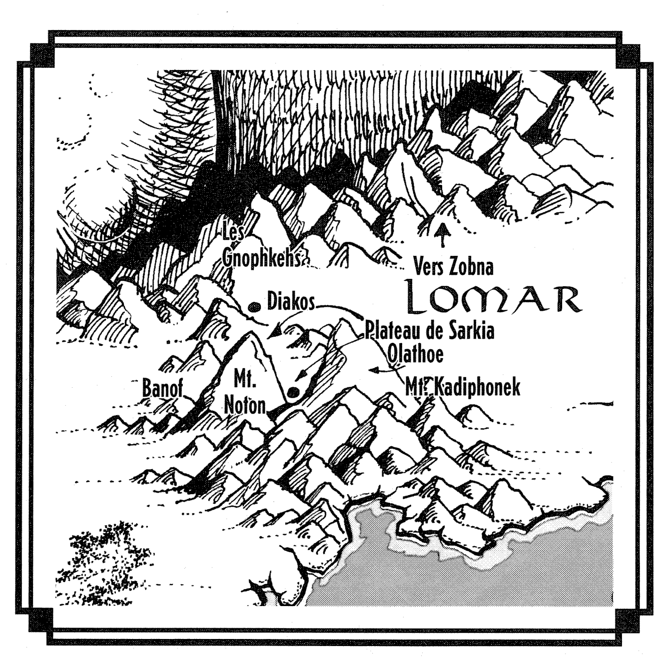
Le plateau est criblé de tunnels peints. L'un d'eux conduit aux ruines de Sarkomand et d'autres galeries mèneraient, dit-on, à d'autres temps, d'autres planètes ou d'autres dimensions. Des Shoggoths et autres affreuses horreurs infestent les caveaux les plus profonds de Leng, gardant les Runes de L'Ancien Savoir.

Une grosse tour solitaire, appelée Tour Noire de Leng ou Pharos de Leng, se dresse au milieu du plateau. Chaque nuit, son sommet projette vers les cieux un rayon de lumière. Nyogtha s'est parfois montré dans les gouffres qui se trouvent au pied de cette structure.

On suppose que le Plateau de Leng est à cheval sur bien des dimensions et qu'il touche le Monde de l'Éveil en Antarctique et en Asie. La cité perdue de Yian-Ho serait aussi un héritage de Leng et se trouverait dans les profondeurs du nord de l'État de New York ou en Asie. Si l'on considère ses liens avec Leng, il est possible qu'elle existe en ces deux endroits à la fois. C'est dans cette cité qu'ont été trouvés des artefacts aussi étranges que l'horloge que l'on peut voir à la Nouvelle-Orléans, dans le salon de Laurent de Marigny.

LOMAR, PAYS DE : Le Pays de Lomar se trouvait autrefois dans le Monde de l'Éveil. Les Lomariens avaient abandonné le pays de leurs ancêtres, Zobna, que les glaciers envahissaient. Ils ne manquaient pas de grands hommes d'État, érudits et guerriers, mais tout leur savoir et leur puissance étaient inutiles devant le flot irrésistible des glaces venues du nord. Finalement, alors que la glace menaçait leur dernière cité, ils ont été envahis par le peuple humain des Inutos. La sauvagerie de ces derniers a balayé ce qui restait des Lomariens et de leur civilisation. Seuls quelques-uns ont pu échapper à la destruction de leur pays et trouvé refuge dans les Contrées du Rêve. Ils y ont apporté toutes leurs connaissances et leurs *Manuscrits Pnakotiques* dont le dernier exemplaire est maintenant aux mains d'Atal d'Ulthar. Ils se sont éparpillés aux quatre coins des Contrées et se sont fondus dans les diverses populations qui les ont accueillis.

Lomar, tel qu'il existe maintenant, est la création onirique du dernier survivant de cette civilisation perdue du Monde de l'Éveil. Quand les Inutos avaient rassemblé leurs forces pour leur assaut contre la dernière forteresse de Lomar, tous les hommes de Lomar s'étaient mis en route



LE PAYS DE LOMAR

pour aller leur livrer bataille. Un seul d'entre eux était resté dans la plus haute des tours de guet pour les avertir si les Inutos essayaient d'utiliser un des cols secrets des montagnes. Pendant qu'il montait la garde, il avait succombé à un étrange sortilège qui l'avait plongé dans un profond sommeil. À son réveil, il avait trouvé le Monde de l'Éveil grandement changé. Son esprit n'avait cependant pas été inactif pendant tout ce temps car, dans ses rêves, Lomar continuait de vivre. Et c'est ainsi que le pays de Lomar, tel qu'on le connaissait dans le Monde de l'Éveil il y a 26 000 ans, se mit à exister de nouveau, avec tous ses monuments et habitants, dans les confins nordiques des Contrées du Rêve.

Son éloignement ne lui permet guère de contact avec le reste des Contrées du Rêve. Ses habitants ne sont aucunement hostiles envers les étrangers, mais ils ne sont pas non plus très accueillants. Grands, minces, ils ont le teint pâle, des yeux en amande et le nez fort. Ils ne savent pas grand-chose des dieux des Contrées du Rêve et préfèrent adorer leurs propres divinités des glaces et des tempêtes. Rares sont les caravanes qui arrivent de Vornai, car leur route passe nécessairement par Ishara et le Lomar n'a pas grand-chose à échanger. Aucun port ne peut accueillir les navires. D'une manière générale, les Lomariens se satisfont de leur vie sur le Plateau de Sarkia et s'aventurent rarement au-delà de leur domaine.

LUZ : Un gigantesque volume de cavernes à l'intérieur des Pics de la Barrière Grise, sur lequel règnent les Seigneurs de Luz. Les parties supérieures sont occupées par les terriers des Maigres Bêtes de la Nuit. Sous Luz s'étend un autre complexe appelé les Dessous de D'haz. Le seul accès à cette région est continuellement surveillé par les Seigneurs afin d'interdire toute évasion à leurs sujets. D'haz abrite une race de créatures appelées les Halflings de D'haz. Ils partagent leur royaume avec les hideux Vers Url dont ils s'occupent sur ordre des maîtres de Luz. Encore au-dessous de D'haz s'étend un ensemble assez semblable à la Vallée de Pnath : le Grand Ossuaire des Dholes. On prétend qu'il existerait un Puits des Choses Inconnues profondément enfoui sous le Grand Ossuaire des Dholes.

MAISON DU VER : Avant que la première pierre du plus ancien bâtiment de Vornai soit posée, cinq pierres se dressaient déjà sur une colline voisine. Plantées en cercle, elles marquaient les cinq pointes d'une étoile. Elles forment, en fait, le Grand Signe et ont été placées ici par N'tse-Kaambl, elle-même, pour interdire aux Grands Anciens endormis de venir corrompre les Contrées du Rêve. Même les prêtres de Vornai ne savent pas cela et les gens du cru évitent cet endroit que l'on dit hanté par des démons. À l'intérieur du cercle se dresse la Maison du Ver où vit le Vieil Homme Dont Personne N'Aime Parler.

Dans la maison, une grande salle pentagonale abrite une énorme cheminée et une table pentagonale assez grande pour accueillir un banquet. Le sol est couvert de tapis pourpres et les murs de tapisseries purpurines. Tout ici, tapis, tapisseries, table et chaises, est marqué du Signe des Anciens.

Un des côtés de la salle est percé d'une arche de pierre sculptée d'étranges créatures hybrides et d'étoiles. Elle donne sur un long escalier aux marches basses s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Il conduit dans un domaine de ténèbres où serpentent de nombreux couloirs aux arches trop petites pour laisser le passage à un homme. Même les Dieux Extérieurs ont oublié ce qui peut rôder dans ces tunnels.

Le passage principal finit par déboucher dans une salle où cinq autres pierres dressées encerclent un autel antique. Au-delà de cette pièce s'étend une caverne apparemment sans limites. Elle contient un gouffre si vaste que l'autre bord reste invisible. Ce puits gigantesque irradie une lueur verdâtre et malsaine qui éclaire vaguement la caverne. Ici repose la terreur sans nom que redoutaient tant les Dieux Extérieurs. Voilà pourquoi N'tse-Kaambl apposa son Grand Sceau en ce lieu. Voilà pourquoi le Vieil Homme doit rester ici pour garder la Maison et les pierres, de peur que la créature dans le gouffre ne s'éveille et n'essaye de se libérer. Ce qui repose exactement au fond du gouffre est laissé à l'imagination enfiévrée du Gardien, mais précisons tout de même que ce dormeur rivalise de puissance et de terreur avec n'importe quel Dieu Extérieur.

MONASTÈRE PRÉHISTORIQUE : Voir Leng.

NOTON, MONT : Un pic de l'antique royaume de Lomar. À son pied passe le défilé qui fut la route d'invasion qu'empruntèrent les Inutos vers le plateau de Sarkia.

OLATHOE : Une cité de marbre sur le plateau de Sarkia dans le royaume perdu de Lomar. Elle est devenue légendaire pour sa beauté. Bien peu de voyageurs s'y sont pourtant rendus, mais leurs éloges ont frappé les imaginations.

ONYX, LES CARRIÈRES D' : Les carrières d'onyx d'Inquanok sont animées d'une grande activité. Au-delà des forages creusés de main d'homme à l'ouest d'Urg, il existe un puits titanesque large de huit kilomètres, long de seize et profond de trois. Des marques de ciseaux bien trop larges pour avoir été pratiquées par des êtres humains sont encore visibles sur les parois. Là, fut extraite la pierre pour construire Kadath. Un sentier escarpé courant entre des falaises abruptes mène d'Urg aux collines abritant la Carrière Géante. Ce chemin s'interrompt soudainement au bord du gouffre et un voyageur insouciant ou maladroit pourrait aisément dégringoler sur un mouvement trop vif. La Grande Carrière inspire l'effroi aux humains, car elle est hantée par les Shantaks et les Urhags.

PUITS DES CHOSES INCONNUES : Encore au-dessous du Grand Ossuaire des Dholes se trouvent les Puits des Choses Inconnues. C'est ici que réside cette abomination qu'est Abhoth. Dans ces profondeurs extrêmes du Monde Inférieur, ce Dieu Extérieur en décomposition crache ses enfants, les "Choses Inconnues". Ces créatures livrent une guerre sans répit aux Dholes de l'Ossuaire et les deux camps se nourrissent de la chair de leurs ennemis.

SARKIA : Un plateau de Lomar.

SARKOMAND : Cette cité s'est fièrement dressée sur les falaises de la Mer Cérénérienne pendant 10 000 ans avant que les Bêtes Lunaires viennent abattre ses tours. Ses murailles étaient percées de six portes surmontées, chacune, par un sphinx gardien de pierre. Ces portes donnaient sur de larges avenues qui gagnaient la grande place centrale où deux lions de diorite jumeaux gardaient l'entrée du Grand Abysse du Monde Inférieur. Un autre complexe souterrain reliait Sarkomand au Monastère Préhistorique du Plateau de Leng. Il ne reste maintenant que des ruines encore plus anciennes que celle de Tyrhhia la perdue.

Sarkomand n'est pourtant pas complètement déserte. Oorn, l'abominable compagne de Mnomquah, y a élu repaire. Elle occupe une structure semblable à un temple visiblement bâti avec les gravats environnants. Ce temple d'Oorn est constitué d'un mur bas et circulaire percé d'une seule porte. Le centre du cercle est occupé par une fosse profonde dont les flancs parfaitement polis semblent être couverts de nacre. Oorn, tapie au fond de ce gouffre, est capable de ressentir à distance la force vitale de ceux qui s'approchent trop de son repaire. Elle attire alors ses malheureuses victimes vers la fosse et les dévore. Son temple reçoit, à chaque pleine lune, la visite des prêtres Bêtes Lunaires et de leurs esclaves de Leng. Ils lui amènent les sacrifices qu'ils ont pu trouver, se contentant d'Hommes de Leng si aucun humain n'a été capturé.

SELARN : Une cité de bois et de pierre d'aspect imprécis, comme si elle n'était pas véritablement présente. Une importante route caravanière la relie à Inquanok. Le prince régent n'est que peu concerné par les nombreux événements étranges dont sa ville est le théâtre, comme les apparitions de rues ou de bâtiments venus de nulle part, et les défilés nocturnes de choses osseuses et caquetantes.

URG : Une petite ville minière près d'Inquanok. Seuls vivent ici des mineurs d'onyx et quelques marchands. La plupart de ces êtres sont grossiers et tapageurs ; aucun ne s'aventure plus loin la nuit, de peur de rencontrer les Maigres Bêtes de la Nuit. Urg n'a pas d'autre gouvernement que les plus influents des marchands qui dirigent les mines.

VORNAI : Cette petite ville de fermiers est bâtie sur une architecture assez similaire à celle d'Inquanok, même si l'onyx n'y est pas aussi omniprésent. Les murailles ont été construites avec d'énormes blocs d'onyx amenés des Carrières d'Inquanok. Seules huit portes percent les murs et donnent sur de larges avenues qui se prolongent jusqu'au cœur de la cité. Même si elle n'est pas aussi étendue qu'Inquanok, Vornai, qu'on appelle la dernière cité humaine du nord, n'est pas dépourvue de palais à clocheton et de temples à coupoles. De superbes bâtiments abritent les riches marchands, les puissants seigneurs et les prêtres dévots. À Vornai, les dieux ne sont pas vénérés avec la même observance qu'à Inquanok mais le Roi Voilé n'y règne pas non plus. Le maire de Vornai est un homme décharné appelé Qorth. Superstitieux et prudent, il ne fait rien sans consulter ses cinq conseillers. Les prêtres de Vornai vénèrent tous les dieux décents des Contrées du Rêve et révèrent N'tse-Kaambl comme la déesse suprême. La grande route caravanière du Nord qui commence à Inquanok se termine à Vornai et cette dernière est la seule cité à avoir des échanges directs avec Ishara. Au-delà des murs de Vornai, dans la direction de la Porte des Brouillards, une colline solitaire accueille la Maison du Ver.

ZOBNA : L'ancien royaume ancestral des Lomariens. Fuyant l'avancée d'une nappe de glace géante, ce peuple a migré vers Lomar, balayant sur son passage les Gnophkehs primitifs.

Oriab

Située dans la Mer du Sud, la petite Oriab abrite une civilisation florissante. On y trouve deux cités, Baharna au nord et Andahad au sud. Les autres habitants occupent les hameaux et villages qui parsèment la côte et l'extrémité nord de l'île.

ANDAHAD : Comparée à sa sœur Baharna, c'est une petite cité mais elle est aussi grande qu'Ulthar et constitue un port très prospère. Son emplacement à l'extrémité sud d'Oriab lui donne accès à de vastes gisements d'une lave antique très différente de celle présente sur les pentes du Mont Ngranek. De plus, les eaux environnantes accueillent une vie aquatique abondante et originale. Andahad peut se targuer d'être le centre civilisé le plus méridional des Contrées du Rêve. Certains de ses marins les plus aventureux rapportent des contes sur les Colonnes de Granit du Sud que l'on suppose être équivalentes aux Colonnes de Basalte de l'Ouest. Nul ne sait ce qui peut se trouver au-delà de ces colonnes, à supposer qu'elles existent vraiment.

BAHARNA : L'entrée de la Baie de Baharna est marquée par les phares jumeaux Thon et Thal. Derrière, à près d'un demi-kilomètre des quais, le mât d'un bâtiment, naufragé il y a bien longtemps, surgit des eaux écumeuses de la rade.



SARKOMAND

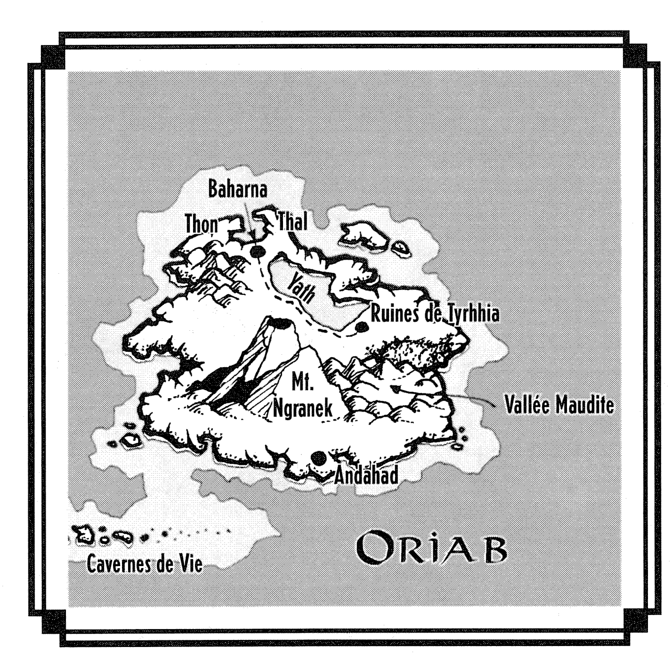
Baharna est presque entièrement construite de porphyre, depuis ses quais jusqu'aux terrasses supérieures de la cité proprement dite. Quand on arrive par mer, on peut voir au milieu des quais l'embouchure d'un gigantesque tunnel. Ce tunnel passe sous la colline sur laquelle la ville est bâtie et débouche de l'autre côté sur le lac de Yath. La cité s'étage en V autour du canal et escalade la colline, terrasses après terrasses, de la baie jusqu'au sommet. Quand frappent les grandes tempêtes, les navires abandonnent la rade principale et vont trouver refuge dans un port mieux protégé sur le lac de Yath. La plupart des rues de Baharna sont en pente raide et creusées de marches. De plus, une bonne part des bâtiments de la ville sont reliés par des passerelles dont les arches enjambent les rues et leur confèrent une vague atmosphère souterraine. Sur l'autre flanc de la colline, les constructions s'étagent aussi jusqu'au lac de Yath.

La cité est divisée en quatre grands quartiers. Le premier, près des quais, accueille une foule de marins et marchands venus de toutes les Contrées du Rêve et nombre des commerçants de Baharna. C'est ici que se tient le marché où s'échangent la résine des bosquets parfumés de l'intérieur et les poteries et sculptures des artisans de la lave. C'est aussi un des rares endroits de la ville où l'on rencontre encore des bêtes de somme ou de monte; les autres quartiers de la ville sont généralement beaucoup trop escarpés pour les accueillir.

Les deuxième et troisième quartiers, à flanc de colline, abritent diverses administrations et les résidences des plus fortunés et influents, l'importance des citoyens croissant avec l'altitude.

Le quartier sud, enfin, s'étend sur les rives du lac de Yath et loge les ramasseurs de lave et de résine ainsi que les faiseurs d'images. Ce quartier sur le lac correspond au cœur originel de la cité.

Les premiers habitants de Baharna vivaient sur les pentes du Mont Ngranek, à l'extrémité sud du lac. Les générations suivantes continuèrent à habiter là, mais dans des villages perchés de plus en plus haut sur la montagne. Dans ces hauteurs, ces gens devaient s'apercevoir que d'étranges formes rôdaient parfois la nuit autour de leurs maisons. Après diverses disparitions inquiétantes, ils finirent par juger que leur présence sur la montagne n'était plus tolérée et s'étaient installés à l'extrémité nord du lac. La cité de Baharna fut ainsi fondée. Leurs descendants vivent encore dans le vieux quartier et continuent d'aller chercher la lave pour la sculpter. Par eux, on peut apprendre beaucoup de choses sur le Mont Ngranek et ses environs. Leur quartier accueille un autre marché où les fermiers du bord du lac apportent leur production. Les marchandises des deux marchés sont transportées de l'un à l'autre par des bacs empruntant le canal souterrain. Dans ce vieux quartier de la ville, on peut aussi croiser des bêtes de monte ou même toutes sortes de bétail.



L'ÎLE D'ORIAB

Baharna est dirigée par un conseil des anciens recruté parmi les riches et puissants de la cité. Ce conseil nomme à son tour les différents responsables de la gestion quotidienne, comme le Capitaine du Port ou le Régulateur en Chef. Les régulateurs de Baharna sont des policiers; ils maintiennent l'ordre dans la ville et dans les terres environnantes. Leur territoire s'étend, au sud, jusqu'au Mont Ngranek mais ils ne quittent guère la cité sauf problème dûment signalé.

NGRANEK, MONT : Ce volcan inactif domine de ses dix mille mètres la partie méridionale du lac de Yath, dans l'île d'Oriab. Les bûcherons et les ramasseurs de lave s'aventurent sur ses pentes inférieures, mais ne montent jamais à plus de mille six cents mètres, par crainte des curieuses créatures qui rôdent dans ces parages. Sur la face sud du Mont Ngranek, il est une sculpture haute de cent cinquante mètres : la silhouette d'une des Grandes Entités de la Terre. Cette statue domine une immense vallée de lave aux formes torturées.

Les pentes de la montagne sont parsemées des restes de campements de collecteurs de lave. Plus rarement, on trouve une clairière couverte des ruines d'un des anciens villages. Ceux-ci ont été abandonnés par leurs occupants, les fondateurs de Baharna.

RUINES SANS NOM : Voir Tyrhhia.

TYRHHIA : Une des premières colonies bâties sur les flancs du Mont Ngranek, sur l'île d'Oriab. Elle était autrefois dirigée par Yath-Lhi qui devint un vampire sans âge après un sombre pacte passé avec Nyarlathotep. La cité est maintenant en ruine et même son nom est complètement oublié. Il y a bien des rumeurs de grands trésors enfouis sous les ruines, mais il s'agit d'un leurre de Nyarlathotep pour attirer les aventuriers. En vérité, seule Yath-Lhi gît sous les ruines anonymes de Tyrhhia. Celui qui violera sa tombe la réveillera et se verra frappé d'une antique malédiction.

Un labyrinthe semi-circulaire s'étend sous ces ruines, la moitié d'un disque centré sur la tombe de Yath-Lhi. Son périmètre atteint presque les rives du lac de Yath. Les divers chemins que peuvent former les tunnels de ce labyrinthe sont laissés à l'imagination du Gardien, mais un seul d'entre eux permet d'accéder à la tombe en toute sécurité. Tous les autres parcours conduisent à une mort certaine tant ils sont criblés de pièges, des pièges que le Gardien devra imaginer en abondance.

La tombe centrale est un bloc en vingt-trois pans, bordé par un couloir en demi-cercle. Elle mesure une bonne vingtaine de mètres de rayon, avec des pans de deux mètres de large environ qui montent jusqu'au plafond à trois mètres de haut. Au sommet de ces vingt-trois pans de mur, d'étranges inscriptions runiques, rédigées dans l'antique langue aklo, vantent la cruauté de Yath-Lhi. Aucune de ces inscriptions ne mentionne une malédiction destinée aux pilleurs de tombes.

Pas un mur ne semble correspondre à une entrée. L'inscription portée sur l'un d'eux prévient : "Que celui qui prétend déranger le plus long sommeil de Yath-Lhi confesse d'abord ses péchés !" C'est par ce mur que l'on peut atteindre l'intérieur de la tombe, mais il doit d'abord être abattu. Il est en pierre et épais de plus d'un mètre. Les autres parois sont construites avec la même pierre et les investigateurs qui choisissent de s'y frayer un chemin vont devoir creuser sur près de huit mètres. Une fois franchi le bon pan de mur, on se retrouve dans un petit passage

d'une demi-douzaine de mètres de long qui aboutit à un autre mur. Devant celui-ci, un gros levier de bronze en T est fixé dans le sol. Il commande l'ouverture de la porte/paroi. La porte s'ouvre vers l'intérieur comme un pont-levis. Elle s'abaisse d'abord assez lentement puis elle finit par s'écraser sur le sol.

L'intérieur de la tombe est aussi taillé en vingt-trois pans. Certaines des parois sont équipées d'appliques pour les torches, sous lesquelles une grosse urne de pierre renfermait autrefois de l'huile parfumée. Dans le caveau se dressent verticalement sept énormes cercueils de pierre. Ils sont disposés en cercle et regardent vers les parois. Yath-Lhi regarde, elle, vers la porte intérieure et ceux qui pénètrent dans son sanctuaire sont accueillis par le rictus de son visage momifié.

Les sarcophages mesurent près de deux mètres cinquante et comportent une étrange ouverture en entonnoir à leur sommet. Au-dessus, sept jarres d'argile contiennent le fluide capable de réveiller Yath-Lhi et ses gardes. L'ouverture de la porte intérieure déclenche un mécanisme qui brise les jarres et déverse leur contenu sur les occupants des cercueils. Ceci fait, Yath-Lhi et ses gardes reviennent à la vie et quittent leurs sarcophages.

Les investigateurs trouveront peut-être un moyen d'entrer dans la tombe sans briser les jarres et réveiller Yath-Lhi, épargnant ainsi aux Contrées du Rêve sa malédiction. Les détails de la chose sont laissés à l'astuce des joueurs et à la discrétion du Gardien.

Les ruines de Tyrhhia sont aussi hantées par des créatures mal connues mais redoutées, les Hémophores. Ceux-ci restent cachés le jour et ne sortent que la nuit. Ceux qui font la bêtise de choisir ces ruines pour y passer la nuit peuvent s'estimer heureux d'être encore vivants au matin. Les Hémophores se fixent sur leur victime pour en pomper le sang. Ils sont aussi attirés par les petits objets brillants et fouillent les affaires de ceux qui campent à proximité de leur repaire pour les voler.

VALLÉE MAUDITE : À l'ouest du Mont Ngranek s'étend sans fin une immense terre désolée. Le seul accident de terrain notable est une large vallée de lave noire, vierge de tout vestige humain. C'est la Vallée Maudite qui marque le lieu où la colère des Grandes Entités s'est autrefois abattue sur ce pays. Personne ne sait quel étrange conflit a pu produire une telle dévastation si ce n'est les dieux eux-mêmes. Certains érudits, Atal entre autres, avancent que cette région a dû être créée pendant l'antique bataille qui opposa les Grandes Entités aux hideux Autres Dieux qui régnaient autrefois sur Terre.

YATH, LAC DE : Un havre abrité derrière la cité de Baharna sur Oriab. Il est relié à la Mer du Sud par un grand canal.

Les mers

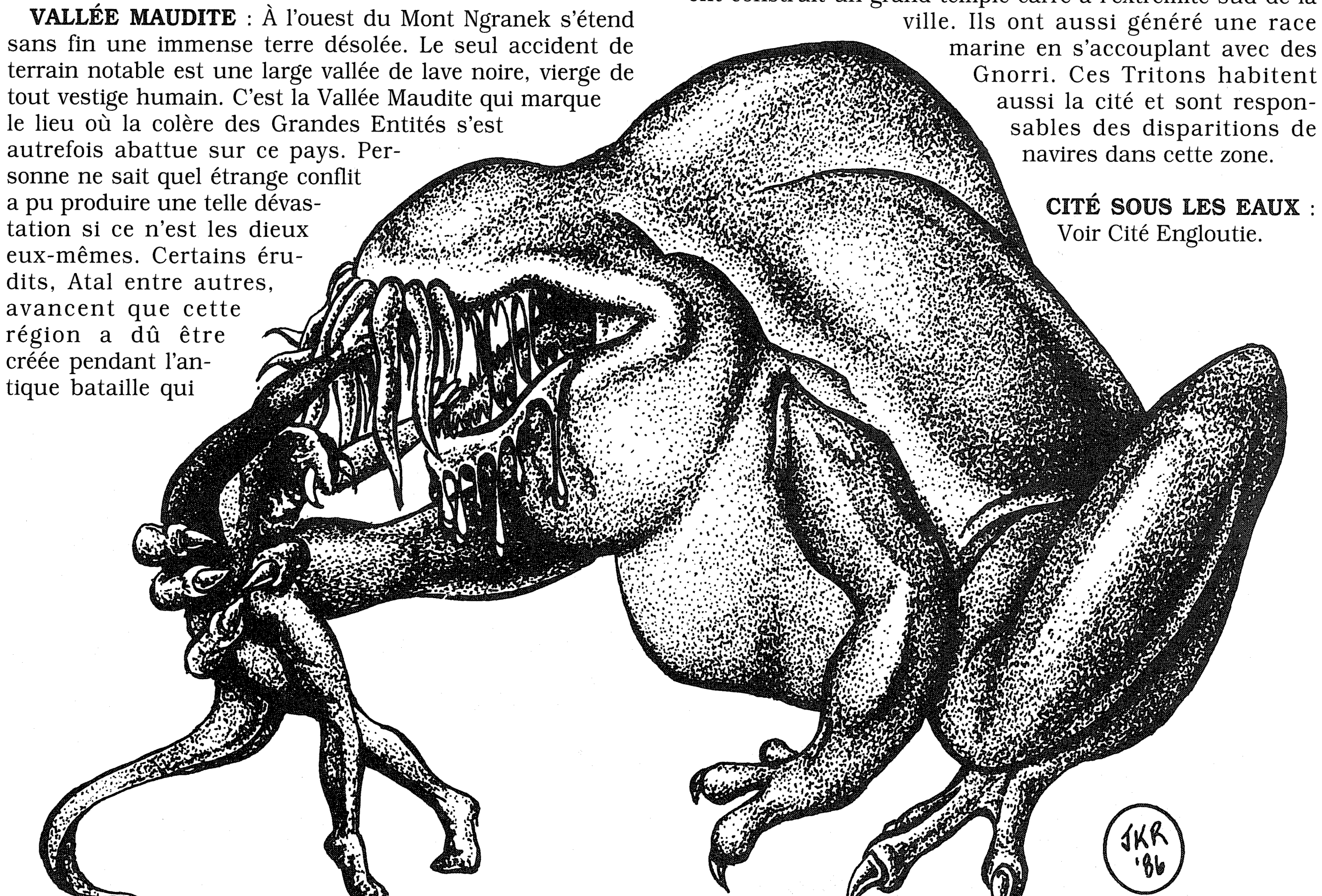
Il y a deux grandes mers dans les Contrées du Rêve, la Mer Cérénérienne et la Mer du Sud. Elles sont parsemées de toutes sortes de petites îles.

À une époque, on y rencontrait des Gnorri un peu partout et leur connaissance des voies cachées sous les vagues est certainement considérable. Mais maintenant, leurs colonies se font de plus en plus rares. Les érudits ne savent pas vraiment comment expliquer la chose, certains attribuant cette raréfaction à des incursions de plus en plus fréquentes des séides du Grand Cthulhu. Les ruines de leurs cités abandonnées ont été repérées en divers points des Contrées du Rêve. Les plus impressionnantes se situent dans la baie de Benna, dans le Nord.

CITÉ ENGLOUTIE : À mi-chemin entre Dylath-Leen et Oriab repose une cité engloutie. Elle se trouve sous les vagues depuis des siècles sans nombre et personne ne connaît plus son histoire. On sait seulement qu'on y voit, quand les eaux sont claires, des ombres se déplacer entre les bâtiments. Bien des navires qui naviguaient par là ont disparu sans laisser de trace.

En fait, l'endroit est encore habité. Au nord de la cité, un temple à coupole sert de portail entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Il est gardé par l'entité malveillante Gloon et ses séides. Les Profonds l'utilisent pour entrer dans les Contrées aussi bien physiquement qu'en rêve. Ils ont construit un grand temple carré à l'extrémité sud de la ville. Ils ont aussi généré une race marine en s'accouplant avec des Gnorri. Ces Tritons habitent aussi la cité et sont responsables des disparitions de navires dans cette zone.

CITÉ SOUS LES EAUX : Voir Cité Engloutie.



COLONNES DE BASALTE DE L'OUEST : Ces gigantesques colonnes de roc surgissent de la mer et semblent s'enfoncer sans fin dans les cieux. Les océans du monde passent entre ces colonnes et se déversent dans le vide interplanétaire. Normalement, les navires n'en approchent jamais puisque aucune route purement maritime ne passe par là. Mais les bateaux des autres mondes utilisent ces colonnes comme un portail entre les Contrées du Rêve et le vide qui s'étend entre les planètes. Au-delà des colonnes, la mer est agitée et le courant puissant. Les eaux se précipitent vers la monstrueuse cataracte et le néant. Les bateaux qui n'ont pas de rames sont aspirés par la chute, à moins de connaître les routes qui enjambent le précipice. Une de ces routes conduit en Cathurie. La plus fréquentée fonce droit dans l'espace.

COLONNES DE GRANIT DU SUD : Elles se dressent aux confins de la Mer du Sud, hors de portée des navires des hommes. Ces colonnes titanesques de pierre grise jaillissent majestueusement de la mer comme leurs cousines, les Colonnes de Basalte de l'Ouest, et, comme elles, servent de portail entre les principales Contrées du Rêve de la Terre et un autre domaine. Au-delà s'étend la mystérieuse région appelée Alcheringa.

MER CÉRÉNÉRIENNE : Ses ondes sont d'un bleu cristallin, comme les eaux des Caraïbes. Elles sont glacées et relativement peu salées. La Mer Cérénérienne baigne les quais de la plupart des ports des Contrées du Rêve, et parmi eux, Céléphaïs, la cité merveilleuse.

MER DU SUD : L'onde profonde de cette mer bleu- gris est plus fraîche et plus salée que celle de la Mer Cérénérienne. Lorsque les rayons de la lune pénètrent ses eaux sous une incidence favorable, ses abysses sont révélés à l'heureux spectateur. C'est dans cette mer que se trouvent Serranie, les Colonnes de Basalte de l'Ouest, les Colonnes de Granit du Sud et la mystérieuse Cité Engloutie. Elle peut parfois se révéler dangereuse.

MTAL : Cette île de la Mer Cérénérienne est célèbre pour ses eaux de cristal et la profusion de ses coquillages. On dit que certains de ses bénitiers sont assez gigantesques pour avaler l'ancre d'une galère et casser net sa chaîne de mouillage. Les autochtones riverains viennent parfois contempler les ébats des serpents de mer au large de ses rivages.

ROC SANS NOM : Cette île du nord de la Mer Cérénérienne est le principal poste avancé des Bêtes Lunaires à la surface des Contrées du Rêve. Les navires qui croisent à proximité ont pu observer que les flancs du Roc sont très abrupts, mais que les nombreuses corniches qui les sillonnent sont parsemées d'étranges bâtiments aux murs ventrus. Une réussite de Savoir Onirique permet d'identifier ce type d'architecture qui appartient aux occupants crapauïdes de la face cachée de la lune. À l'extrémité sud du Roc, deux caps pointent l'un vers l'autre. Le chenal qui les sépare est si étroit qu'il ne peut laisser passer qu'un seul navire à la fois.

Cette passe permet d'accéder à un mouillage aux eaux stagnantes, assez vaste pour accueillir plusieurs bateaux. On y trouve toujours au moins une des célèbres galères noires des Bêtes Lunaires. Généralement, trois, quatre, six de ces galères chargent et déchargent diverses cargaisons sur les quais de pierre. Les créatures qui ont le malheur de tomber dans ces eaux mortes sont rapidement dévorées par d'énormes bêtes qui restent invisibles sous la surface.

Au-delà des quais, une ville taillée dans les parois verticales de la falaise s'élève au-dessus de l'anse. Une route en lacets quitte les quais et escalade la falaise en zigzaguant jusqu'à la plus haute corniche. Les bâtiments proches des quais sont presque tous des entrepôts et toutes sortes de caisses, contenant diverses marchandises inertes ou vivantes, s'y empilent. Une grande quantité de rubis, bruts ou polis, et de nombreux tonneaux du puissant vin lunaire y sont aussi entreposés.

Certains de ces bâtiments contiennent des cellules et des salles obscures où d'indicibles tourments sont infligés aux malheureux captifs des Bêtes Lunaires. Ces dernières ont une maîtrise fantastique de l'art de la torture et sont capables de maintenir en vie pendant des mois les victimes de leurs tendres attentions. Les Bêtes Lunaires sont merveilleusement amusées par les souffrances de leurs jouets et sont prêtes à bien des efforts pour les faire durer le plus longtemps possible. Ces salles de tortures ont été spécialement conçues pour que l'écho des gémissements et des hurlements aille se réfléchir sur les vagues. Ce sont les plaintes de ces âmes torturées que les navires de passage ont entendu certaines nuits. Parfois, les tourments infligés réussissent à arracher un cri dont l'écho se répercute jusqu'à Inquanok. Quiconque passe assez près du Roc pour entendre ces hurlements perd 0/1D4 points de Santé Mentale.

Plus haut sur la falaise, on trouve les habitations des Bêtes Lunaires. Ces constructions basses sont dépourvues de fenêtres et empestent l'ignoble odeur de leurs occupants. L'intérieur est meublé de curieux tabourets, tables et bancs sculptés dans le bois des arbres lunaires. Les murs sont peints de motifs innommables et sauvages. Tout investigateur qui observe ces peintures malsaines perd 0/1D4 points de Santé Mentale. La plupart des bâtiments contiennent de petits autels où trônent des idoles de rubis massif à l'effigie de Mnomquah, ainsi que divers outils étranges, armes, bibelots, etc.

Encore au-dessus, près du sommet, presque tous les bâtiments sont des temples. La plupart d'entre eux abritent une salle ouverte, plus ou moins grande, où des autels ou bassins arborent des salissures suggestives. Ces temples sont consacrés à Mnomquah, à sa compagne Oorn ou à d'autres dieux moins acceptables encore et uniquement connus des Bêtes Lunaires. Près de la cime du Roc, se trouve le plus grand de ces temples. À l'arrière de la salle principale, un tunnel bas et noir s'enfonce dans la roche. Il conduit dans une vaste salle entièrement creusée dans le roc. Ses hauts murs et son plafond sont couverts de sculptures démoniaques (perte de 0/1D4 points de SAN).

Au centre de la pièce s'enfonce un large puits sans fond. Il descend tout droit vers les éternellement sombres Caveaux de Zin au cœur du Monde Inférieur. De l'autre côté du puits, on peut voir une petite porte de bronze étrangement travaillée. Si on l'examine, on se rend compte qu'elle ouvre vers quelque chose, qu'elle est démunie de poignée et verrouillée de l'autre côté. Cet autre côté est laissé à l'imagination du Gardien.

SERRANIE : Une merveilleuse cité posée sur une île flottant dans le ciel. Pour s'y rendre, il faut monter à bord d'un navire et, depuis Céléphaïs, faire voile vers le point où la mer touche le ciel. Un tel voyage dure généralement plusieurs jours, voire plusieurs mois en certaines circonstances. Quand un navire atteint ce point, il quitte la mer et s'enfonce dans le ciel vers sa destination.

L'île de Serranie est à peu près circulaire et s'étend sur quelque cinquante kilomètres carrés. La cité se concentre sur les rives est et sud et couvre près des trois quarts de la surface de l'île. Elle est entourée de hautes murailles de marbre armées de canons sur toute leur longueur. La plupart des bâtiments de la ville sont bâtis dans un marbre veiné de rose et leur style rappelle la Grèce antique. Le port se trouve au sud-est et ses débarcadères sont taillés directement dans la pierre de l'île. La baie de Serranie est généralement remplie de nuages flottants au niveau du rivage et les navires qui arrivent ou repartent voguent sur cette surface laineuse. Comme Baharna, Serranie s'est dotée de deux phares pour guider les marins jusqu'à son port. Mais

ici, l'un d'eux est suspendu au-dessous de l'île et des "vagues" de la baie. En fait, les deux phares ne sont qu'une seule et même structure qui s'étend du sommet du "phare à l'endroit" jusqu'à celui du "phare à l'envers" en passant par leur fondation commune dans la roche de l'île. Ils sont desservis par la même porte, près des bureaux du Capitaine du Port.

Au centre de la cité se dresse l'énorme masse hérissée de tourelles du château, la résidence officielle du Roi Kuranes quand il y séjourne. C'est une structure imposante, dont le grand dôme domine tous ceux de la cité. Couvert de bronze martelé, il brille le jour comme un second soleil. Près du palais, on trouve la Chambre des Proclamations où sont rendues publiques les décisions du conseil de la cité ou du Roi Kuranes. Elle accueille souvent de grands débats sur toutes sortes de sujets entre philosophes ou érudits rivaux. C'est aussi la résidence du patriarche des chats de Serranie, un vieux chat de gouttière plein de sagesse qui aime à entraîner les rêveurs à l'aise dans la langue féline dans des discussions tout aussi soutenues que les débats habituels du lieu.

Comme en Céléphaïs, Kuranes préfère un autre domicile que le palais. Il a fait ériger un manoir de style anglais devenu sa résidence privée. Entouré d'une haute enceinte en pierre, il se dresse dans la partie ouest de la ville. Un portail de fer ouvre sur une grande cour au milieu de jardins bien entretenus, ombrés par des chênes couverts de lierre. Le manoir lui-même est bâti en pierre grise et seule une tour unique dépasse le niveau de l'enceinte. Ici aussi, les domestiques de Kuranes sont habillés comme les majordomes ou femmes de chambres de son Angleterre natale. Le manque d'espace ne lui a pas permis de créer d'autres morceaux d'Albion. Quand il est en Serranie, il partage l'essentiel de son temps entre ce manoir et le Musée.

Le Musée se dresse sur un promontoire à l'extrémité est de l'île. Le seul accès possible passe par une étroite voie surélevée, protégée par des murets conduisant directement à l'unique entrée du musée. Cette levée est juste assez large pour permettre à deux personnes de marcher de front. Ceux qui sortent et ceux qui entrent peuvent tout juste se croiser et une règle officieuse veut que l'on y tienne sa droite. Les entrants et les sortants ont donc chacun leur rangée.

Le Musée est logé dans un gros bâtiment de deux étages, coiffé d'une haute coupole. Ses fenêtres sont faites d'un cristal incassable. La voie d'accès débouche dans une petite cour où s'élève une statue du roi. Une étroite terrasse, accessible de chaque côté de la cour, fait le tour du bâtiment. De l'autre côté, une avancée symétrique à la cour d'entrée dispose de quelques bancs. Elle offre une vue stupéfiante sur les Contrées du Rêve au-dessous. Par temps clair, on peut voir la coiffe neigeuse du Mont Aran et les collines Tanariennes pleines de mystères.

Les visiteurs passent sous une grande arche faisant face à la statue du roi et pénètrent alors dans le hall d'entrée. Celui-ci s'étend sur toute la hauteur du bâtiment jusqu'au sommet de la coupole. Les visiteurs peuvent maintenant choisir d'explorer le rez-de-chaussée ou de gagner les étages par les escaliers en hélice. La plupart ne dépassent jamais le rez-de-chaussée, car c'est ici que sont exposés tous les objets de prix, gemmes et joyaux, statuettes d'or ou d'ivoire, antiquités inestimables et œuvres d'art. Les étages abritent les articles habituels des musées, momies, livres, fossiles, etc. Curieusement, aucune des pièces exposées n'est étiquetée ou commentée.

Tous les navires des Contrées du Rêve dépendent du gulf stream aérien pour leur traversée du ciel, sauf ceux de Serranie. La coque de ces derniers abrite une cale spéciale remplie d'essence de flottage. Elle leur permet de rester en l'air où qu'ils se rendent et de naviguer partout au-dessus des Contrées du Rêve. Ils ajustent leur altitude en relâchant du lest ou du gaz suivant le cas et, pour le reste, naviguent exactement comme des vaisseaux maritimes. Leurs escales habituelles comprennent Céléphaïs, Ilek-Vad et Dylath-Leen.

L'Ouest

De toutes les Contrées du Rêve, l'Ouest semble être la plus ancienne et la plus peuplée. À l'est de ce continent s'agglutinent une bonne part des terres civilisées et quatre des Six Royaumes. En s'éloignant vers l'ouest, on traverse l'antique Mnar et diverses terres de nomades. Le long de la côte sud-ouest s'alignent les Royaumes Fantastiques, encore plus étranges et oniriques que les autres Contrées du Rêve.

AI, FLEUVE : Un cours d'eau lent et peu profond du pays de Mnar. On peut boire sans danger ses eaux sombres et vertes. De nombreuses variétés de poissons peuplent ses profondeurs. Deux jets en Nager suffisent pour le traverser.

AKURION : Ce grand roc gris émergeant du lac non loin de Sarnath constitue un point de repère remarquable près du rivage. Lors de l'anniversaire de la destruction de Sarnath, il est presque submergé par les eaux du lac.

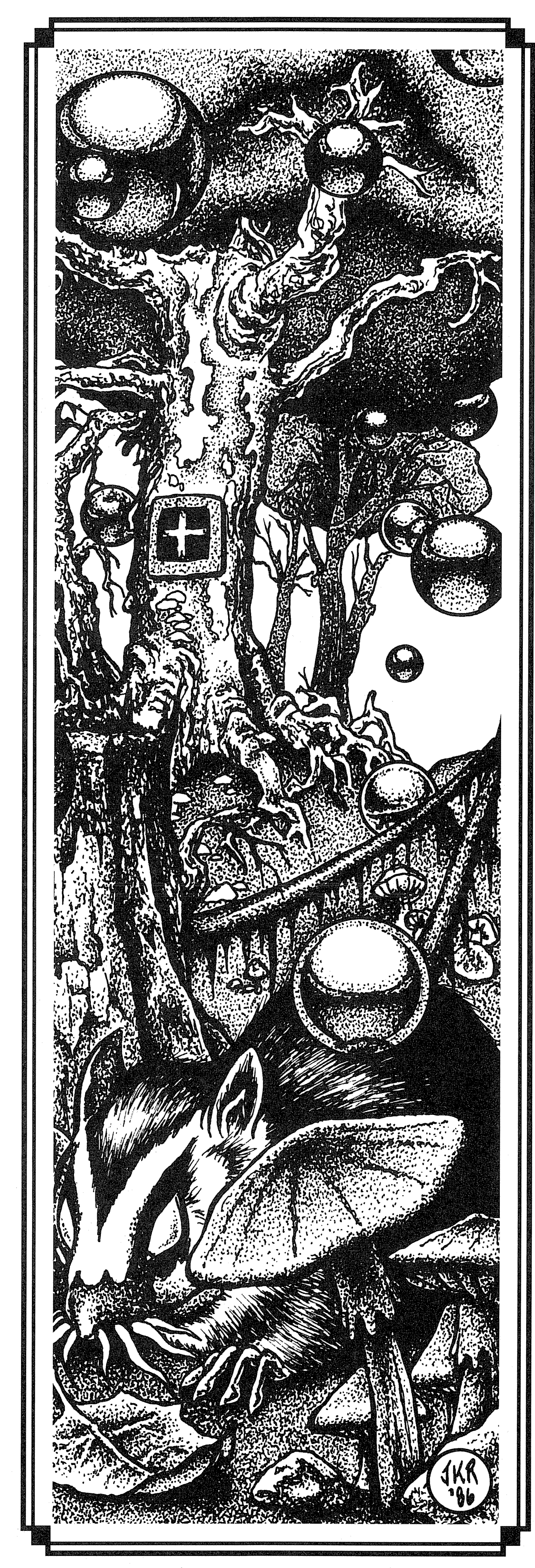
APHORAT : Un petit port méridional. Vivant dans l'ombre de Thalarion, Aphorat est loin de tout et peu visité. Il a pourtant son importance puisqu'il est aussi bien le port de Sydarthia que de Cuppar-Nombo. Les navires des autres pays s'y aventurent rarement. Les hommes d'Aphorat sont d'habiles marins qui naviguent parfois jusqu'à Céléphaïs au bord de la Mer Cérénérienne. Sur leurs péniches, ils vont et viennent sur le fleuve pour commercer avec l'intérieur du pays.

AYELL-TZARTHICA, MONTAGNES D' : Une chaîne de montages au nord du pays d'Ennon, aussi appelée Lieu du Profond Mystère. Personne ne sait ce que peuvent bien cacher les brouillards traversés de lueurs bleues qui accrochent les sommets de ces montagnes.

BASSIN SACRÉ, CHÂTEAU DU : Plusieurs palais d'ivoire, perdus dans la jungle de Kled, sont soigneusement protégés par les Grandes Entités et celui-ci est considéré comme l'un d'eux — à tort. Les Grandes Entités aimeraient bien le voir tomber en ruine et disparaître de toutes les mémoires. Les investigateurs qui approchent de cet endroit remarquent d'abord l'odeur musquée qui en émane, une odeur qui imprègne toute la jungle alentour. Ils prennent ensuite conscience de la disparition progressive de toute vie animale. Comme les autres palais d'ivoire de Kled, celui-ci a été préservé des attaques de la jungle et du temps, mais il règne ici une atmosphère de mort. Les investigateurs qui pénètrent dans le Château perdent 0/1 point de Santé Mentale. L'intérieur est vide de tout ameublement et le sol couvert d'humus et de feuilles poussées par le vent.

L'entrée principale donne sur un atrium (où l'eau de pluie du toit est collectée dans un bassin rectangulaire central). De l'autre côté du bassin, posée sur un gros cube de porphyre, la statue de jade vert d'une hyène à l'expression malveillante avance ses mâchoires béantes au-dessus du liquide. Noire et épaisse, l'eau est un jus de feuilles pourries. Une étrange écume huileuse couvre sa surface et quelques rides trahissent une arrivée d'eau invisible. Malgré cette apparence répugnante, aucun danger ne s'y cache. Le bassin semble ne pas avoir de fond.

Les rêveurs n'ont pas besoin de prolonger beaucoup leur visite pour s'apercevoir que la jungle qui s'étend immédiatement derrière le Château du Bassin Sacré est altérée. Les branches sont rabougries et contorsionnées, les troncs pliés en des angles improbables et l'allure générale est malsaine. S'ils s'enfoncent entre ces arbres maladifs, ils



LE BOIS ENCHANTÉ

finissent par repérer des plantes d'un autre monde, lichens absurdes, fougères spiralées, au milieu de la végétation naturelle des Contrées du Rêve. Bientôt, ils arrivent devant une grande arche de pierre plantée au milieu de la jungle entre des arbres morts. S'ils jettent un coup d'œil à travers l'arche, ils voient une autre jungle, étrangère, qui n'existe certainement que sur un monde très lointain. L'arche est un portail entre les Contrées du Rêve et la dimension privée d'Yibb-Tstll, un portail fonctionnant dans les deux sens.

Ceux qui empruntent le portail se retrouvent au milieu de cette flore et faune extraterrestre. Des insectes boursouflés bourdonnent sinistrement au-dessus de floraisons vénéneuses. Des horreurs volantes aux ailes étrangement veinées filent dans le ciel au-dessus de cette inquiétante végétation, un ciel vert sombre et sans étoile. Une immense clairière est visible à faible distance. Sur plus d'un kilomètre et demi de diamètre, le sol est noir, comme brûlé par la foudre. Les investigateurs qui obtiennent une réussite de Mythe de Cthulhu comprennent qu'ils sont sur le point de rencontrer le dieu Yibb-Tstll. Ils savent alors qu'il vaut mieux ramper les yeux détournés pour s'épargner la vision de ce dieu hideux. Si rien ne les alerte sur ce qu'ils vont rencontrer, ils marchent sans hésiter vers ce dieu abominable. Un joueur qui signale immédiatement que son investigateur se jette au sol ou se retourne, etc. peut le faire à temps sur une réussite de Sauter. Ceux qui hésitent, ne serait-ce qu'un instant, perdent 1D6/1D20 points de Santé Mentale à la vue du monstre dieu qui se tourne lentement vers eux.

Ceux qui ont raté le précédent jet de Mythe de Cthulhu sont maintenant autorisés à en faire un autre. Une réussite à l'un ou l'autre jet rappelle que Yibb-Tstll répond parfois aux questions des suppliants. Elle leur remet aussi en mémoire les "pertes" que ce dieu peut infliger. Les investigateurs qui savaient à quoi s'en tenir en franchissant le portail menant à son domaine sont dispensés de ces jets de Mythe de Cthulhu.

Yibb-Tstll "parle" aux investigateurs d'une voix télépathique puissante aux résonances étranges. Tous font un jet de POU x 1. En cas d'échec, le dieu qui tourne lentement sur lui-même les ignore. Un 96-00 indique qu'il tend un bras et touche le rêveur, lui infligeant alors une de ses terribles pertes. Si Yibb-Tstll répond à un des rêveurs, il démontre sa maîtrise du temps et de l'espace en donnant sa réponse avant que la question soit posée. Il ne discourt que sur des sujets touchant au Mythe ou à d'autres facteurs d'importance cosmique. On ne peut raisonnablement espérer plus d'une réponse du dieu et les investigateurs risquent de découvrir qu'il n'aime pas qu'on lui demande de s'expliquer.

BNAZIC, DÉSERT DE : Ce désert d'une aridité relative s'étend en pays de Mnar. Les autochtones ressemblent aux Arabes; ils élèvent des chameaux verts à trois bosses et s'en nourrissent. Ils sont taciturnes et beaucoup ont de dangereux bandits. Le désert, pour sa part, ressemble étrangement à un fond marin, avec ses plantes évoquant le corail et les algues. Les sables sont bleus et vert-jaune; la majeure partie de la végétation est teintée de bleu, de vert ou de gris, et les animaux arborent les mêmes colorations. C'est à la nuit que le désert devient le plus beau, lorsque divers animaux luminescents tissent leurs rets et se déplacent comme des étoiles douées de vie.

Il y a des siècles de cela, un monstre appelé Mlok est tombé du ciel dans le désert de Bnazic. Quelques vestiges de ce blasphème vivant existent peut-être encore sous les sables.

BOIS ENCHANTÉ : Le rêveur novice trouve là son premier obstacle sur le chemin des Contrées du Rêve. Les sept cents marches vers les Portes du Profond Sommeil descendent en colimaçon au cœur d'un gigantesque chêne de cette forêt. Les arbres atteignent en ce lieu des proportions

démesurées et, tourmentés et courbés, ils entrelacent les rameaux de leurs cimes jusqu'à former un toit vivant au-dessus du sol. Dans cet endroit, le crépuscule est éternel et bien peu de lumière atteint l'humus de la forêt. D'exubérantes moisissures rayonnent d'une faible phosphorescence verte dans tout le sous-bois.

Le Bois Enchanté abrite maintes créatures étranges, parmi lesquelles les insaisissables Zoogs, qui vivent dans les arbres creux et dans des terriers sous les racines des chênes. Ils en savent beaucoup sur le Monde de l'Éveil car la forêt lui est tangente en deux points (les Redwoods en Californie et la Forêt-Noire en Allemagne), et les Zoogs sont responsables en ces lieux de quelques disparitions. Leur savoir est tout aussi vaste en ce qui concerne les Contrées du Rêve : leurs espions sont infiltrés partout.

Près du centre du Bois Enchanté, on trouve le Grand Cercle de Pierre qui fut érigé par les Gugs il y a des siècles et des siècles. La Pierre Enchantée est située à peu de distance à l'ouest et recouvre l'entrée de la Tour de Koth. Le Bois Enchanté abrite de nombreux villages zoogs. Un des plus grands s'étend juste à l'est du Grand Cercle de Pierre. Le Portail du Profond Sommeil, l'entrée des Contrées du Rêve, est dans la partie orientale du Bois Enchanté.

CAVERNE DE LA FLAMME : Cette caverne, située à la frontière entre les Contrées du Rêve et le domaine des rêves ordinaires des hommes, semble être une vaste excavation naturelle. Au centre, du sol au plafond, se dresse une colonne de flamme dont la couleur passe constamment du rouge à l'orange et au pourpre. Elle correspond, en fait, à une manifestation des Dieux Très Anciens qui ont parfois été décrits comme des piliers de feu vivants. Deux prêtres habitent la caverne, Nasht et Kaman-Thah. La sortie débouche sur les sept cents marches descendantes du Portail du Profond Sommeil.

CAVERNES DE VIE : Sous l'une des nombreuses îles qui prolongent vers le sud la pointe de Zak, dans la Mer du Sud, se trouvent les fabuleuses Cavernes de Vie. La rumeur remplit ces grottes d'objets permettant de voir dans le futur ou dans les régions interdites du rêve. On ne peut y accéder que par un tunnel débouchant sur la mer. Son embouchure permet l'entrée d'un navire de taille moyenne. Le tunnel s'enfonce assez loin dans l'île et conduit finalement dans une mer souterraine aux eaux bleues phosphorescentes. D'innombrables colonnes d'obsidienne sortent de l'eau et s'enfoncent dans les ténèbres de la voûte qu'elles soutiennent certainement. La mer s'étend à perte de vue. Des ruines sont visibles sur les bords près de l'entrée et, derrières elles, d'autres tunnels s'enfoncent sans fin dans le roc.

CUPPAR-NOMBO, CITÉ DE : Cette cité s'entoure de hautes murailles de grès enduit, qui luisent d'un blanc aveuglant sous le soleil écrasant. À l'intérieur, les bâtiments sont bas et nombreux. La boue séchée de leurs murs épais provient des terres environnantes. Ils sont conçus pour extraire la fraîcheur de l'air et maintenir une température intérieure relativement confortable. Au centre de la cité se dresse le palais du Calife de Cuppar-Nombo, le Prince Fiasal. Cuppar-Nomba a été fondée il y a bien longtemps par des réfugiés qui fuyaient les ruines de Golthoth. Le Califat de Cuppar-Nombo est un des Six Royaumes.

CUPPAR-NOMBO, DÉSERT DE : Entre les Collines Karthiennes et la Forêt de Parg s'étend l'antique pays désertique de Cuppar-Nombo. Cuppar-Nombo ressemble un peu aux plateaux désertiques du sud-ouest de l'Égypte du Monde de l'Éveil. La région ne reçoit presque pas de pluie et les rares résurgences s'entourent d'oasis peu étendues. Dunes et sables mouvants couvrent presque toute la région : la Grande Mer de Sable. Il n'existe qu'une seule véritable colonie permanente, la cité de Cuppar-Nombo. L'essentiel de la population du pays suit ses troupeaux de chèvres et de moutons d'une oasis à l'autre. Ces nomades rejoignent chaque saison la cité pour échanger leur production avec les marchands autochtones ou étrangers.

Nombre de vallées près de la cité sont percées de mines d'où l'on extrait diverses pierres précieuses, rubis, émeraudes, etc. Deux grandes routes caravanières relient le pays au reste des Contrées du Rêve. La première traverse les collines orientales pour rejoindre Drinen et la Vallée du Skai. La seconde rejoint un des affluents du Zuro et suit ensuite ce fleuve jusqu'à Aphorat.

Ce désert abrite aussi les ruines de l'antique cité de Golthoth.

DÉSERT DE PIERRE : Ce désert morne et rocailleux cerne le Mont Hatheg-Kla. Les pierres y affectent des formes étranges, sculptées en fantastiques silhouettes par le vent. Entre les rochers, une poussière épaisse, grise et âcre comme une cendre, s'élève à chaque pas, brûlant les yeux et oppressant les poumons. Des hauteurs du Hatheg-Kla, l'endroit ressemble de façon frappante à quelque cimetière de titans — ce qu'il est peut-être, d'ailleurs. Les gens sensés l'évitent avec effroi.

DLARETH, MONT : C'est entre cette montagne et le Mont Lérion que le Fleuve Skai commence son cours.

DOTHER : Une modeste ville du désert où les habitants basanés vivent principalement entre eux. À la différence des autres peuples des Contrées du Rêve, ils ne vénèrent pas les Grandes Entités; quant à la nature exacte de leur divinité, ils en taisent le secret. Des rumeurs épouvantables courent bien sûr sur ce dieu mystérieux; les gens de Dother ne semblent pourtant pas se livrer à des sacrifices humains ou à d'autres rites répugnants. La ville est réputée pour les denrées rares que vendent, avec une certaine timidité, ses marchands vêtus de soie. Il y a là de l'huile aux riches senteurs exotiques, faisant merveille dans les lampes et pour imprégner les torches, des acides puissants conservés dans des flasques de verre émeraude, des pièces d'ivoire fin de deux à trois mètres de long et de surnaturels cailloux phosphorescents. On ne connaît pas la provenance de ces marchandises.

DRINEN : Cette ville, située à proximité de Cuppar-Nombo, est peuplée de gens au teint mat. Leur musique surnaturelle est célèbre : des mélopées plaintives et sans paroles sur fond de flûtes et de tambours. Une partie de la ville est nommée le Quartier des Plaisirs. De nombreuses personnes la condamnent au nom de sa parfaite décadence, mais d'autres lorgnent avec envie ses jouissances licencieuses.

Près de Drinen, dans le désert, se dresse une colline ronde appelée la Tombe de Neb. Neb était le dernier prêtre de l'antique dieu Mlok qui tomba du ciel dans les Contrées du Rêve après avoir essayé de détourner à son profit l'adoration rendue aux Grandes Entités. Le développement du culte de Mlok s'était accompagné d'une fission sans fin de ce dieu en des entités toujours plus petites et moins puissantes. À l'époque de Neb, il ne restait plus grand-chose à adorer et quand il fut enterré, les derniers Enfants de Mlok l'ont été avec lui. La rumeur prétend qu'ils vivent encore dans la Tombe de Neb, emprisonnés par des Signes des Anciens. Si quelqu'un commettait la bêtise de briser ces sceaux, les Enfants de Mlok pourraient envahir les terres alentour.

DYLATH-LEEN : Dylath-Leen est une grande cité à l'embouchure du Skai, sur la Mer du Sud. Essentiellement bâtie de basalte, elle arbore un grand nombre de fines tours angulaires qui percent le ciel comme des aiguilles. Les rues sont noires et inhospitalières et la chape de fumée qui recouvre la ville n'est dispersée que par les vents



DYLATH-LEEN

marins les plus puissants. Ses habitants renfrognés sont vêtus d'étranges robes. La ville est dangereuse et grouille de malandrins, assassins et voleurs. Le prince régnant dépêche une sorte de police secrète, les Yeux de Dylath Leen, pour enquêter sur les crimes qui concernent une personnalité importante.

Dylath-Leen est le plus grand port des Contrées du Rêve. Sa rade, la baie des Embarcadères, compte plus d'une centaine de quais et embarcadères de toutes tailles. Quelle que soit l'époque, on y trouve au moins une douzaine de navires venus de chacune des Contrées du Rêve et quelques-uns qui semblent bien plus étrangers encore.

La Forêt de Parg s'étend à l'ouest de Dylath-Leen, de l'autre côté du Skai, et la Vallée de Tanta à l'est.

ENNON, PAYS D' : Le dernier des Royaumes Fantastiques. La côte sud prend son virage vers le nord au niveau d'Ennon, le Pays de Musique et Poésie, où sont réunis tous les poètes qui ont offert leurs visions à un monde qui les a rejetés. C'est une terre de mélodie et de fête où flottent dans la nuit toutes les chansons qui vivaient autrefois dans les âmes des hommes mais en ont été chassées quand l'émerveillement a quitté le Monde de l'Éveil.

Une haute chaîne de montagnes se dresse à l'intérieur des terres, Ayell-Tzarthica : le Lieu du Profond Mystère. Aucun homme ne sait ce qui se cache derrière l'écran des brouillards traversés de lueurs bleues recouvrant les sommets. On dit que ceux qui s'y aventurent risquent autant l'émerveillement que la folie. Les habitants d'Ennon se contentent donc d'occuper les pentes douces aux pieds de ces montagnes. C'est là, sur les premiers contreforts de l'Ayell-Tzarthica que l'on peut rencontrer un certain Ward Phillips qui vivait autrefois dans le Monde de l'Éveil. Phillips est le Gardien de la Lampe — la Lampe d'Alhazred. Il peut utiliser les pouvoirs de la lampe pour montrer aux investigateurs la seule route sûre vers la splendide Cathurie au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest.

GOLTHOTH, RUINES DE : Au sud de la cité de Cuppar-Nombo gisent les ruines silencieuses de Golthoth. C'était autrefois la capitale du pays où, sous le règne des dieux-rois, les prêtres adoraient leurs étranges divinités à tête animale. L'architecture de ces ruines est très semblable à celle de l'Égypte antique et des Cités-États de Mnar. Les descendants du peuple de Golthoth se sont répandus dans toutes les Contrées du Rêve et sont connus comme les Rôdeurs Sombres. On les rencontre surtout sur les routes des Six Royaumes, où ils mènent une existence de romanichels. On suppose qu'ils se sont réfugiés à Mnar immédiatement après la destruction de leur civilisation.

Golthoth a été détruite il y a bien longtemps. Personne ne sait comment ni pourquoi, mais certains imaginent qu'elle a subi un sort semblable à celui de 'Ygiroth. Quoi qu'il en soit, Golthoth est maintenant déserte et silencieuse. Les formidables temples et obélisques ne sont plus visités que par les sables du désert qui les recouvrent un peu plus chaque année. Sur les murs des temples, on distingue toujours les images gravées de ces dieux antiques dotés de corps humains et de têtes animales. Un examen minutieux de ces dessins montre qu'un personnage à tête de chacal a été partout effacé. Les contes ne manquent pas sur les immenses richesses qu'il reste à découvrir dans les tombes de Golthoth. Nul, pourtant, n'en a mis à jour et nombre de ceux à être partis dans ce but ne sont pas revenus.

GRAND CERCLE DE PIERRES : Près du centre du Bois Enchanté, dans ce qui était autrefois une clairière, des pierres dressées forment un cercle immense. Sa grande taille permet difficilement d'en discerner le périmètre et les pierres elles-mêmes rivalisent de hauteur avec les arbres. Le cercle a été érigé il y a bien longtemps par les anciens occupants du bois, les Gugs. Ils y adoraient leurs abominables dieux, Nyarlathotep et Yog-Sothoth entre autres.

Finalement, alors qu'ils essayaient d'invoquer Yog-Sothoth dans les Contrées du Rêve, les échos de leurs rites blasphématoires arrivèrent aux oreilles des dieux. Les Grandes Entités empêchèrent les Gugs de mener leur rituel à terme et les maudirent. Privés de leur voix, les Gugs furent bannis pour toujours dans le Monde Inférieur des Contrées du Rêve.

HATHEG : Ce village agricole est peuplé de paysans. Deux personnages célèbres en sont issus : Barzai le Sage qui fut enlevé, hurlant, vers les cieux lors de son ascension du Mont Hatheg-Kla et Atal qui fut témoin de son destin et partit à Ulthar. Cette petite communauté a le bonheur de se trouver sur la route des caravanes de Cuppar-Nombo et celles-ci sont joyeusement accueillies par les villageois qui s'émerveillent des contes et marchandises étranges ramenés par les marchands du désert. Hatheg reçoit aussi les visites irrégulières de ces étranges nomades que l'on appelle les Rôdeurs Sombres. Gouverné par un maire-paysan élu tous les cinq ans, le village ne compte que 900 âmes, mais s'enorgueillit d'une bonne auberge, Le Verger, réputée pour la qualité de son service et de sa table.

HATHEG-KLA, MONT : Le village de Hatheg tire son nom de cette montagne située à deux semaines de marche dans le désert. C'était l'ultime bastion et l'aire de danse des Grandes Entités avant que la curiosité des mortels les ait contraintes à s'exiler à Kadath. C'est la plus haute montagne des Contrées du Rêve; elle s'élève à près de seize mille mètres d'altitude.

Les villageois de Hatheg déconseillent vivement aux voyageurs l'escalade du Hatheg-Kla, surtout de nuit. Depuis cette nuit où une étrange éclipse recouvrit la lune et le sommet de la montagne d'un linceul de vapeur, tous les habitants de la Vallée du Skai tremblent de peur et supplient tous les dieux dès que ces deux repères disparaissent derrière de pâles brouillards. Les rares personnes qui ont eu le courage de gravir la montagne à la recherche de Barzai ont expliqué qu'elles n'avaient trouvé qu'un monstrueux signe tracé par la foudre, un avertissement à ceux qui voudraient suivre l'exemple de Barzai.

HLANITH : Un grand port maritime implanté à l'embouchure de l'Oukranos. Les murailles sont de granit et les toits des maisons extraordinairement pointus. Les rues sont creusées par les allées et venues des chars à bœufs qui alimentent les marchés de la ville. Les quais sont en chêne et les bâtiments et rues alentour couverts d'un glaçage de sel apporté par les marées. La loi impose que toutes les tavernes soient regroupées sur le port.

La proximité de Hlanith avec le Monde de l'Éveil explique les villes mirages signalées de temps à autre. Elle a aussi permis à bien des magiciens de la cité de devenir alchimistes, astronomes ou inventeurs.

Le roi de Hlanith est juste et bon, même s'il aime peut-être un peu trop les plaisirs de la vie.

IB, RUINES D' : Ces ruines s'empilent sur la rive du Lac Sans Nom, non loin du site originel de Sarnath. Ib était autrefois peuplée d'étranges amphibiens flasques qui seraient arrivés de la lune dans un brouillard. Les hommes de Sarnath ont détruit leur cité et tué tous ses habitants il y a des milliers d'années.

ILARNEK : La cité de Mnar la plus au sud sur le Fleuve Ai. Ilarnek est réputée pour la qualité de ses jades et les gobelets produits par ses tailleurs sont très recherchés. Il y a bien longtemps, Ilarnek était le principal partenaire commercial de la Cité-État maintenant disparue de Sarnath. Quand Sarnath a été détruite il y a dix mille ans de cela, ce sont les hommes d'Ilarnek qui sont venus enquêter sur place et ont appris les premiers quel terrible sort avait frappé la plus puissante des Cités-États de Mnar. Ce sont eux qui ont ramené l'idole de jade de Bokrug jusqu'à leur cité, lui ont bâti un temple et répandu le culte de cet iguane malsain dans toutes les terres de Mnar.

Depuis cette époque, Ilarnek est le centre religieux de Mnar et, à cet égard, Ilarnek est assez semblable à Inquanok. Les habitants de cette cité savent quel terrible châtiment pourrait les frapper s'ils offensaient les dieux et observent tous les rites propitiatoires avec minutie. Les plus grands temples de Mnar sont tous réunis ici et consacrés à toutes sortes de dieux grands et petits. Le dieu régnant d'Ilarnek est Bokrug. Quand la lune est biconvexe, on lui offre des sacrifices sur ce même autel de chrysolite que les prêtres de Sarnath utilisaient. L'anniversaire de la destruction de Sarnath donne lieu aux célébrations les plus importantes. C'était déjà le cas à Sarnath puisqu'on célébrait à cette même date la destruction d'Ib. Ilarnek est dirigée par son grand prêtre, le Patriarche de Bokrug.

IMPLAN, COLLINES D' : Une chaîne de collines verdoyantes habitées par des fermiers bucoliques et de paisibles éleveurs de paons. Des phénix nichent dans une partie de ces collines.

JAREN : Cette petite ville blottie dans la Vallée de Narthos est grise et morne. Les champs qui l'entourent se parent pourtant d'une beauté sans égale, et ses murailles sont de ce fabuleux onyx que l'on extrait à Inquanok.

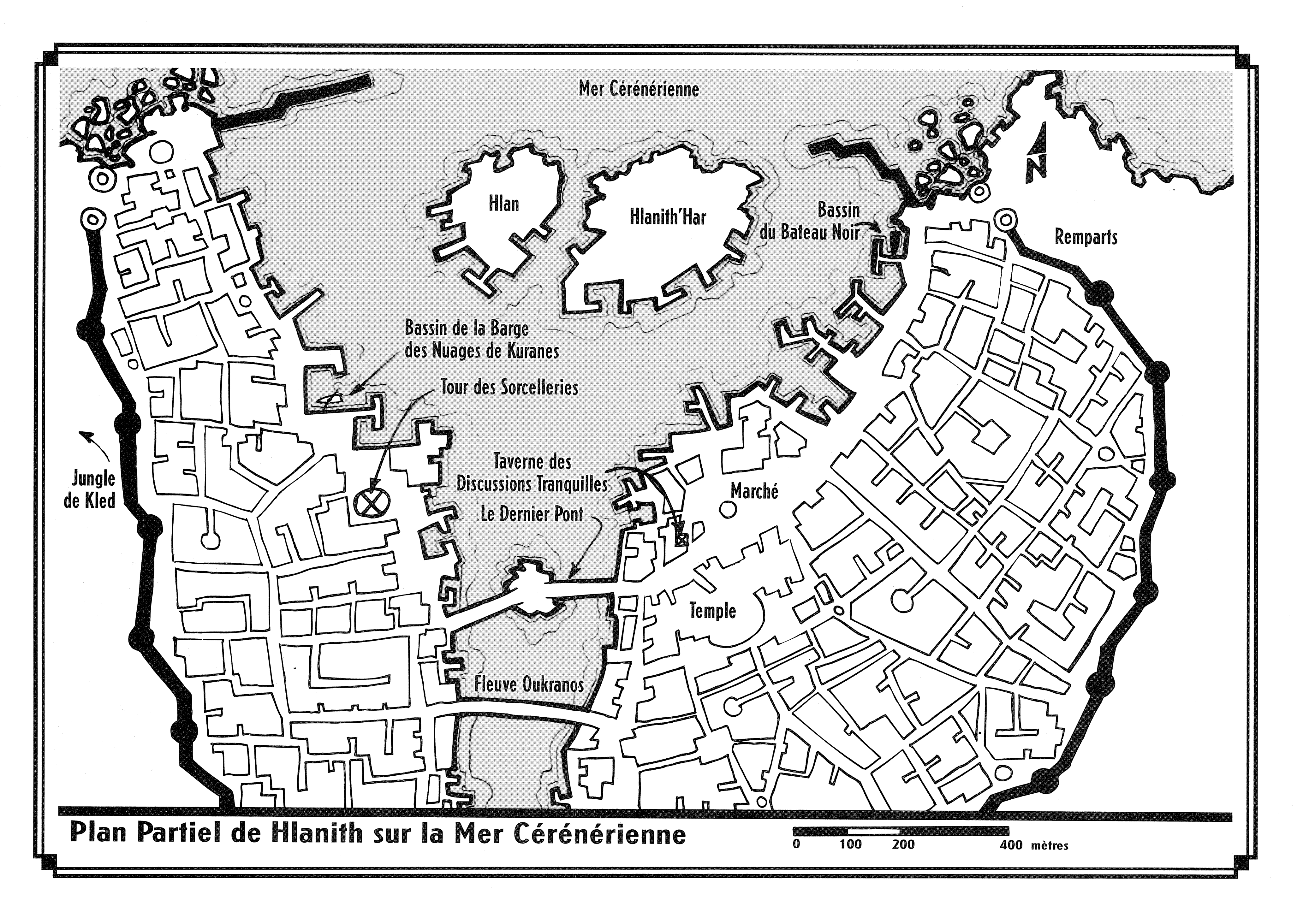
KADATHÉRON : La plus ancienne des Cités-États de Mnar. C'est ici qu'est consignée sur les fameux Cylindres de Briques toute l'histoire du pays de Mnar. Kadathéron accueille aussi une des entrées de la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve. Grâce à ces deux éléments, elle est devenue le centre de savoir de Mnar. Tous les grands sages et sorciers de Mnar se sont installés là, ainsi qu'une des meilleures écoles de magie des Contrées du Rêve. Sa position au bord de l'Ai lui a aussi permis de devenir un des plus grands ports de Mnar. Des navires venus de toutes les Contrées du Rêve débarquent ici toutes sortes de marchandises. Des péniches emportent ensuite cargaisons et voyageurs en amont vers Thraa et Ilarnek. La cité est gouvernée par Ménès, un roi sage mais irascible.

KARTHIENNES, COLLINES : Ces collines séparent Teloth et Oonai. Des fermiers autochtones en ont défriché une partie pour y planter des vignes et des vergers. Leur vin est très recherché. Les parties les plus sauvages de ces coteaux, près du Mont Thorin, sont boisées et sylvestres. Des faunes, des licornes et d'autres êtres doux et timides habitent, dit-on, ces pentes reculées.

KIRAN : Une colline sur les rives de l'Oukranos. Ici se dresse le Temple de Beauté consacré au dieu Oukranos. Oukranos est un des nombreux petits dieux régionaux des Contrées du Rêve et son influence ne s'étend pas au-delà des limites de la vallée où coule le fleuve portant son nom. Son temple en bois de jaspe se dresse non loin de la berge. Ses murs et cours intérieurs couvrent près d'un demi-hectare et sept tours à clocheton entourent le sanctuaire central. Des conduits enterrés drainent l'eau du fleuve vers le sanctuaire.

Le jour, le temple semble endormi et silencieux, mais la nuit une étrange musique s'élève dans l'air. Personne ne peut dire si cette musique est l'œuvre du dieu lui-même ou des prêtres car seul le Roi d'Ilek-Vad a pu voir ces derniers. Le Roi, porté sur son palanquin doré, vient chaque année de son lointain pays pour prier ici. On prétend qu'il a connu cette région quand il était jeune et que le dieu Oukranos le berçait chaque nuit de son chant.

KLED, JUNGLE DE : Une luxuriante région tropicale où régnaient autrefois les fabuleux monarques de pays oubliés. De ces royaumes disparus, il ne reste plus que



Plan Partiel de Hlanith sur la Mer Cérénérienne

d'antiques palais d'ivoire silencieux perdus au cœur de la jungle. De puissants sortilèges tissés par les Grandes Entités protègent ces palais des dégradations du temps et de la jungle, car il est écrit dans le *Quatrième Livre de D'harsis* qu'elles pourraient en avoir besoin un jour. Les caravanes d'éléphants qui traversent ce pays ont souvent repéré ces palais, mais personne n'est allé braver les gardiens qui les protègent.

Les autochtones sont de petits individus basanés qui ne révèrent aucun dieu connu. Malgré leur taille, ils restent plus costauds que les hommes de la Forêt de Parg qu'ils capturent régulièrement et vendent comme esclaves. Les rares cités de Kled, N'kraal, M'fuhnoo, etc. sont des principautés indépendantes, opulentes et barbares, des cités décadentes d'ébène et d'ivoire, sans roi ni loi, où seules la fortune et la force sont respectées. Kled est traditionnellement considéré comme un des Six Royaumes mais personne n'y règne. Les jungles sauvages du pays sont hantées par des tribus féroces de pygmées que la rumeur accuse de cannibalisme.

La faune comprend toutes sortes de bêtes sauvages et de créatures fantastiques. D'une manière générale, on retrouve ici la même faune que dans la Forêt de Parg. Les Vers de Feu qui infestent Parg tous les cinquante ans sont une exception notable à cette règle. Kled est aussi beaucoup plus riche en plantes carnivores. Les autochtones enduisent les fléchettes de leur sarbacane des sucs empoisonnés de ces plantes. Selon une rumeur, une petite colonie d'Hommes Serpents se cacherait au cœur de cette jungle, mais rien de concret n'est jamais venu confirmer la chose.

Kled abrite aussi le Château du Bassin Sacré, souvent considéré à tort comme un des palais protégés par les Grandes Entités. En fait, celles-ci aimeraient beaucoup le voir détruit.

KRA, FLEUVE : Un petit fleuve cascadant le long de nombreuses chutes. Ses affluents traversent un vaste marais foisonnant où gisent les ruines de ce qui fut la fière cité de Myngar. L'eau brun sombre du Kra charrie d'étranges limons, et il faut la faire bouillir avant de la consommer. Faute de quoi, le buveur tombe malade et doit rester au repos pendant 1D6 jours. S'il participe à une quelconque activité durant cette période, il endure 6D6-CON points de dommages.

LÉRION, MONT : Cerné par la Forêt de Parg, le Mont Lérion s'élève à douze mille mètres. Ses pentes minées de cavernes de gobelins sont souvent fatales au téméraire ou au négligent. À une époque, les antiques 'Ygirothiens habitaient aussi les replis du Mont Lérion. Leur cité, 'Ygiroth, se dresse encore sur les pentes de cette montagne, remarquablement conservée.

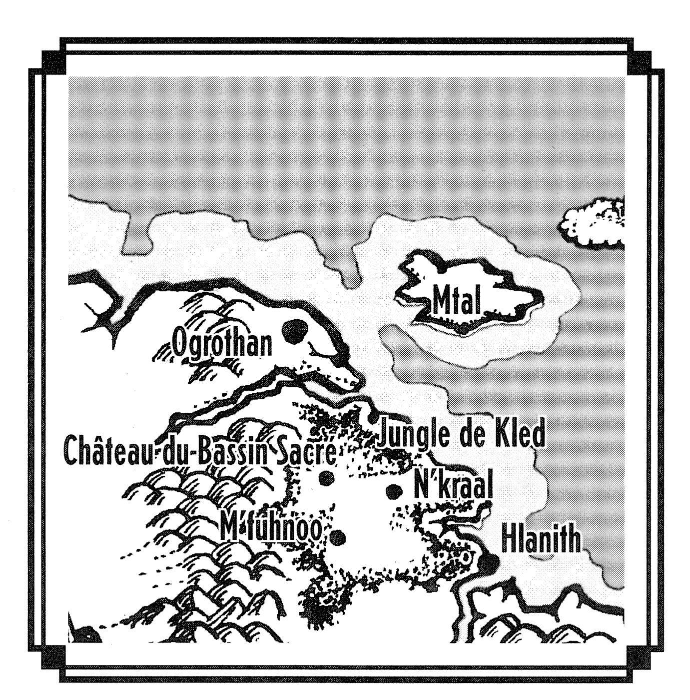
Lérion est aussi un de ces sommets où vivaient autrefois les dieux. Parfois, par les nuits éclairées de lune, ils quittent Kadath dans leurs vaisseaux de nuage pour venir y danser jusqu'à ce que les premiers rayons du soleil annoncent l'aube. Les hommes ne sont pas assez fous pour déranger les dieux dans leurs fêtes et aucun grimpeur ne s'aventure donc sur les pentes du Lérion.

LEVÉE DES GÉANTS : Un mur antique et gigantesque qui entoure le pays de Sona-Nyl et en interdit l'accès.

LIRANIEN, DÉSERT : Ce désert possède l'aridité d'un Sahara. De petites tribus campent dans les rares oasis et font commerce d'épices précieuses avec les gens de Sinara. Leurs femmes sont des danseuses accomplies.

M'FUHNOO : Une des cités de Kled.

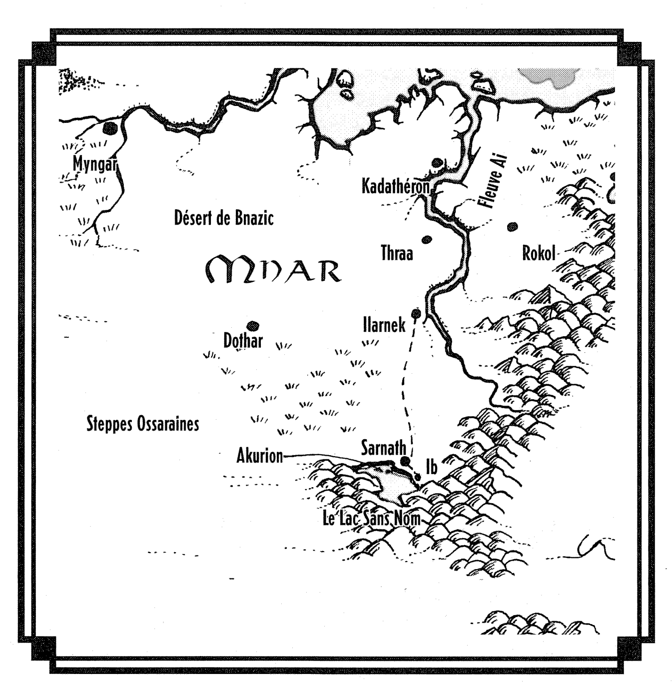
MNAR, PAYS DE : Mnar est un des plus vieux pays des Contrées du Rêve. Dans des temps reculés, des éleveurs nomades, descendants des Rôdeurs Sombres du



JUNGLE DE KLED

Cuppar-Nombo, étaient parvenus jusqu'aux vertes plaines de Mnar. Ils s'y étaient fixés et y avaient érigé les Cités-États d'Ilarnek, Kadathéron, Sarnath et Thraa. Chaque cité avait été fondée par une tribu différente mais l'héritage commun unissait ces sociétés culturellement très semblables. Les Cités-États de Mnar ressemblent aux villes qui s'échelonnaient le long du Nil au temps de l'Égypte antique, tant par la culture que l'architecture. Les gens sont minces et basanés et portent des vêtements légers et des sandales. Les chevaux, chameaux et éléphants sont utilisés comme bêtes de somme à travers tout le pays et sur les routes de terre battue de fins chariots dorés transportent les plus fortunés. Malgré tous ces traits communs, les cités de Mnar maintiennent leur indépendance et ont développé bien des particularismes à travers les siècles.

MONTAGNES DE LA DÉSOLATION : Les sommets de cette chaîne de montagnes atteignent des altitudes glacées et bien rares sont les aventuriers qui en sont revenus. Le Tross y prend sa source.



MNAR

MYGNAR : Il y a bien longtemps, Mygnar était une cité puissante, déjà ancienne quand avaient été fondées par des nomades les cités de Kadathéron, Thraa et Ilarnek. Son roi, le Roi Kynaratholis était un bon roi, mais il voulait régner sur toutes les Contrées du Rêve et, à cette fin, il quitta sa cité à la tête de ses armées. Pendant bien des années, il était resté au loin, guerroyant et conquérant, et n'était rentré chez lui, victorieux, que pour découvrir qu'il avait irrité les dieux et que ceux-ci avaient réduit son pays en ruine. On dit que le Roi Kynaratholis mourut de chagrin sur-le-champ en constatant le triste sort qui frappait sa terre natale tant aimée. Les rares personnes qui ont visité ces ruines prétendent qu'elles sont hantées par son fantôme.

MYNANTHRA, VALLÉE DE : Une vallée au nord du Mont Lérion. Le Fleuve Skai commence ici son cours. Les ruines de 'Ygiroth gisent juste au-dessus, sur les contreforts de la montagne.

N'KRAAL : Une des cités de Kled.

NARTHOS : Cette vallée abrite le Fleuve Xari et la cité de Jaren. On y rencontre parfois des troupeaux d'okapis des plaines.

NIR : Le plus petit des trois bourgs de la Vallée du Skai. Elle s'organise autour d'une large rue unique et n'est en fait qu'un hameau paisible à l'ombre du Mont Lérion. C'est dans ce village et dans les fermes environnantes que se produisent toutes les disparitions attribuées aux 'Ygirothiens. Une bonne part de ce que l'on sait sur les 'Ygirothiens peut être obtenu des habitants du cru. Même si ceux-ci font beaucoup de difficultés pour parler du Lérion ou de ses anciens habitants. Pour ce faire, les investigateurs qui cherchent à se renseigner sur cette montagne devront réussir des jets de Persuasion. Un échec se traduit par un silence pur et simple, une nervosité mal cachée ou une porte qui claque. Certains peuvent même adresser d'un geste un Signe des Anciens au questionneur.

Le principal monument de Nir est son grand pont de pierre lancé au-dessus du Fleuve. Les maçons qui l'ont bâti il y a 1 300 ans de cela ont emmuré vivant un sacrifié dans le pilier central pour protéger leur œuvre du mauvais œil. La rumeur prétend que cette malheureuse victime était un 'Ygirothien. Les nuits éclairées de lune, le gémissement étouffé qui semble bien provenir de l'intérieur du pont justifie une perte de 0/1D4 points de Santé Mentale.

OGROTHAN : Ce port de la Mer Cérénérienne est bâti d'une pierre luisante rouge et noire, incrustée d'argent. Il est régi par la loi martiale et son prince est à la tête d'une force armée considérable. Périodiquement, la cité est assiégée par des sauvages descendant des collines de l'ouest, ce qui explique peut-être la paranoïa du prince.

OONAI : Cette cité est réputée pour ses artistes, et plus particulièrement ses luthistes et ses danseurs. On y trouve tous les genres de plaisirs et les voyageurs y sont les bienvenus, en particulier s'ils sont fortunés. La cité est bâtie en marbre, avec des dômes et des porches dorés. Le jour, elle est grise et morne, mais à la nuit, elle devient un pays des merveilles. Oonai fait parfois du commerce avec Zak, bien que cette dernière n'ait pas grand-chose à offrir. Chaque habitant d'Oonai possède au moins un don artistique. La cité est gouvernée par un roi avide de plaisirs, qui octroie abondance de richesses à quiconque lui exhibe un talent unique ou extraordinaire.

OSSARAINES, STEPPES : Cette région aride et balayée par les vents est le fief des Waziks. Ces redoutables nomades des plaines rappellent un peu les Cosaques du Monde de l'Éveil. Ils ne montent pas de chevaux mais les yaks laineux de la région. Ces hommes rudes attaquent souvent les villages qui bordent leur domaine et s'y fournissent en esclaves qu'ils revendent le plus souvent. Leur expansion s'arrête plus ou moins au Grandes Montagnes Froides, quasiment infranchissables, au Grand Mur autour de Sona-Nyl, à la terre de Zura dont personne n'est jamais revenu vivant et au Désert de Bnazic qu'ils croient hanté. Leur seule grande voie d'invasion pointe vers l'ouest et Theelys. De temps à autre, des tribus se rassemblent pour des raids à grande échelle dans cette direction, mais les descendants de Soomus ont toujours su les renvoyer chez eux.

OUKRANOS, FLEUVE : L'Oukranos est le plus formidable fleuve des Contrées du Rêve, semblable au Mississippi ou à l'Amazone par sa largeur, sa profondeur et son débit. Les terres qui le bordent jusqu'au Bois Enchanté sont très semblables aux riantes contrées cultivées de la Vallée du Skai. De douces collines couvertes de fleurs d'un millier de couleurs différentes s'alignent le long des berges. La vallée baigne dans un perpétuel halo doré; le chant des oiseaux et le bourdonnement des abeilles résonnent sans fin et l'on prétend que la région reçoit toujours un peu plus que sa part de soleil. Ceux qui traversent ce pays ne manquent pas de ressentir cette atmosphère d'émerveillement et de joie. C'est le seul endroit, en dehors de Sona-Nyl, où l'on peut voir s'ébattre les splendides Dragons-Papillons.

OUKRANOS, ROYAUME D' : Un royaume qui occupe toute la Vallée de l'Oukranos, Hlanith exclue. Il compte deux cités importantes, Kiran et Thran, la capitale. Oukranos est un des Six Royaumes.

PARG, FORÊT DE : À l'ouest de Dylath-Leen, de l'autre côté du Skai, s'étend la Forêt de Parg. Elle ressemble aux jungles du Congo. Des tribus d'hommes à la peau d'ébène vivent sous ses frondaisons; certains sont cannibales. Les hommes de Dylath Leen, qui sont avides d'argent, envoient fréquemment des expéditions dans cette forêt pour capturer des esclaves et négocier de l'ivoire sculpté. Parg accueille aussi nombre de plantes et créatures fantastiques, Vers de Feu, Crapauds Grogneurs, Noctambules, Langues Rasoirs, Sloblubikiks, Sluggocs et Arbres Sorcières.

PIERRE ENCHANTÉE : À l'ouest du Grand Cercle de Pierre, les arbres du Bois Enchanté s'espacent; couverts d'une extraordinaire couche de lichen, ils sont tous morts ou mourants. C'est là qu'est couchée sur le sol la Pierre Enchantée, une dalle épaisse avec un anneau de fer de près d'un mètre de diamètre fixé au milieu. La dalle est couverte de deux jeux d'inscriptions runiques presque entièrement occultées par la mousse. Ces runes appartiennent à une langue très ancienne et disparue. Une des inscriptions correspond à un enchantement destiné à maintenir quelque chose sous la dalle, l'autre a le pouvoir d'annuler le premier. Aucun homme vivant ne sait ce qui se trouve sous la dalle et même les Zoogs craignent d'en approcher. En fait, la dalle est posée sur un grand escalier qui descend en spirale dans la Tour de Koth et conduit au royaume des Gugs dans le Monde Inférieur.

PORTAIL DU PROFOND SOMMEIL : Après une descente de sept cents marches en contrebas de la Caverne de la Flamme, on trouve ce portail qui ouvre sur la partie orientale du Bois Enchanté.

ROKOL : Cette ville basse et étendue est peuplée de gens basanés et allègres. Aucune de ses constructions de bois ne s'élève à plus de trois mètres de hauteur, par un accord public destiné à faciliter la reconstruction. Rokol est périodiquement envahie par d'énormes troupeaux de gigantesques animaux armés de défenses (les habitants les appellent "Bêtes de Tonnerre"); ceux-ci détruisent complètement la ville, obligeant les autochtones à partir avec des

tentes dans le désert, jusqu'à ce que les monstrueux animaux veuillent bien s'en aller. Après quoi, ils réinvestissent les lieux. Rokol est gouverné par un triumvirat de ducs.

SARNATH : Il y a bien longtemps, Mnar comptait une quatrième Cité-État, Sarnath. Les nomades qui l'avaient fondée n'avaient pas eu peur de s'installer sur les rives d'un grand lac où l'on avait découvert des gisements de métaux précieux. Non loin de là, se dressait la cité d'Ib qui était habitée par les habitants originels de Mnar, d'étranges humanoïdes amphibiens que l'on disait être arrivés de la lune dans un brouillard. Les hommes de Sarnath ne les aimaient pas et détruisirent donc leur cité.

Pendant des années, Sarnath avait profité des fruits de sa richesse. Ses armées avaient conquis bien des terres étrangères et nombre de rois payaient tribut à la couronne de Sarnath. Certains prétendent même que le peuple de Sarnath avait colonisé la Vallée de Pnath. Chaque année, une grande fête célébrait l'anniversaire de la destruction d'Ib. Lors du millième anniversaire, un étrange brouillard s'éleva du lac et les créatures mortes d'Ib surgirent de leurs tombes sous les eaux pour tuer et détruire. Sarnath qui avait perduré pendant tout un millénaire fut rasée en une seule nuit. Quand les hommes d'Ilarnek arrivèrent pour enquêter, le site de Sarnath n'était plus qu'un vaste marais. Il ne reste maintenant plus rien de cette grandeur si ce n'est dans les contes. Même les gisements de métaux précieux ont disparu, ce qui n'empêche pas des chasseurs de trésors téméraires d'y chercher une fortune rapide. Bien peu reviennent, et ceux-là rapportent d'étranges histoires de lueurs dansantes sur le lac et d'apparitions humanoïdes fantomatiques sur les rives.

SIDRAK, MONT : Une haute montagne dominant le pays de Cuppar-Nombo. Les dieux y viennent parfois dans leur vaisseau de nuage pour danser. Les hommes du Cuppar-Nombo comptent beaucoup sur ces visites, car les larmes répandues par les dieux au moment du départ sont les seules pluies qui arrosent jamais le pays. En Cuppar-Nombo, essayer d'escalader cette montagne est un crime gravissime qui pourrait offenser les dieux et les dégoûter de l'endroit. Personne ne l'a donc jamais fait.

SINARA : Il règne sur cette petite ville aux confins du Désert Liranien comme un parfum d'Arabie, et ses bâtiments de marbre ont l'originalité d'adopter des formes de tentes et de pavillons ondulant sous le vent. Les gens qui vivent là sont tous basanés, joviaux, pillards et tapageurs. Les seuls animaux domestiques sont les dromadaires, faisant office de montures, de bêtes de somme et de bétail comestible. Une variété, en particulier, n'est élevée que pour le délicat parfum aillé de sa chair. Sinara est gouvernée par un bey dont la charge n'est pas héréditaire, mais attribuée en fonction de sa valeur à la bataille, au chant et dans les cavalcades.

SKAI, FLEUVE : Cet important cours d'eau des Contrées du Rêve est bleu-vert et, comme l'Oukranos, large et rapide. Son cours supérieur traverse la Vallée de Mynanthra dans les contreforts nord du Mont Lérion. Hatheg, Nir et Ulthar se dressent sur ses rives, et le port maritime de Dylath-Leen à son embouchure. Une bonne route longe la berge de Hatheg à Dylath-Leen et ces deux voies, terrestre et fluviale, sont très fréquentées.

SKAI, ROYAUME DE : Une région comprenant Hatheg, Nir, Ulthar et quelques communautés agricoles plus petites. Chacune est dirigée par un bourgmestre et un conseil des bourgeois. Un Roi du Skai règne sur l'ensemble de ces villes et villages, contrôlant le prélèvement des taxes et prenant les décisions concernant le royaume tout entier. Il est choisi parmi les bourgmestres pour un mandat à vie. Le Royaume de Skai est un des Six Royaumes.

SONA-NYL, PAYS DE : Un des Royaumes Fantastiques. Sona-Nyl n'est pas à proprement parler dans les Contrées du Rêve, puisqu'il s'agit d'un lieu hors du temps et de l'espace où la souffrance et la mort sont inconnues. Les investigateurs qui séjournent ici peuvent y rester de nombreuses années, voire des millénaires sans jamais ressentir les effets de l'âge. Il semble que Sona-Nyl ne connaît qu'une seule limite, l'entrée du pays aux Caps de Cristal. À l'intérieur du Pays d'Imagination, plus aucune entrave n'est possible et chaque horizon en cache un autre encore plus beau.

Ceux qui essaient d'entrer en Sona-Nyl par un autre chemin tombent sur un énorme et antique mur qui s'étend aussi loin que porte le regard. Il n'est pas complètement impossible de l'escalader, voire de le survoler, mais les habitants des Contrées du Rêve ne s'y risquent pas car ils ne savent pas ce qu'il y a derrière. Ce mur sépare aussi Zura et Sona-Nyl, et la Princesse Zura n'en est que trop consciente. Elle adorerait pouvoir percer cette muraille et corrompre enfin le Pays d'Imagination.

Sona-Nyl est couvert de bosquets verts et de prairies fleuries, de torrents luisant et chantant sous le soleil, de temples majestueux, de palais fabuleux et de cités brillantes aux mille fontaines. Les habitants de Sona-Nyl arborent une sorte de grâce surnaturelle et vont de lieu en lieu sans crainte ni problème. Les jardins du pays sont remplis d'étranges structures en pagode, consacrées à divers dieux. Ceux qui quittent Sona-Nyl éprouvent invariablement de grandes difficultés s'ils tentent d'y retourner. La plupart échouent dans cette entreprise — certains disent que c'est la malédiction des dieux pour leur rejet de la perfection... Sona-Nyl est le port d'attache du Bateau Blanc, et le Capitaine et son équipage semblent être les seules personnes capables de quitter et retrouver ce pays sans difficulté.

STÉTHÉLOS : Cette petite ville fortifiée est construite dans un granit rugueux couleur d'azur. Un nuage violet reste en permanence en suspension au-dessus de Stéthélos, déversant continuellement des cataractes de pluies dans une grande pièce d'eau. En raison de ces éternelles nuées, aucune plante normale ne peut s'y développer ; seuls y croissent une flore aimant l'ombre et des champignons exotiques. Le gouverneur de la ville est très aimé de son peuple, bien qu'il se montre solennel et mélancolique.

SYDARTHIA : Voilà encore une de ces régions riantes et fertiles qui font la grâce des Contrées du Rêve. Sydarthia est renommée pour ses noix, ses épices et ses fruits. Les autochtones sont végétariens.

TANTA, VALLÉE DE : Une vallée irriguée et verdoyante à l'est de Dylath-Leen. Ses cultures et ses élevages représentent la principale ressource agricole de Dylath-Leen. Le village de Ti-Penth niche dans cette vallée non loin de la cité.

TELOTH : Une ville terne de granit gris, aux constructions carrées et aux toits plats. Les habitants sont des hommes graves à la peau sombre. Les plantes ne poussent qu'au bord du fleuve, le Zuro. Tout le monde doit travailler, à Teloth. Aucun rire, aucun chant ne retentit dans ses rues ; les habitants n'approuvent pas de telles frivolités. C'est une cité de laborieux... Les voyageurs ne peuvent guère y rester qu'un jour, avant de se trouver eux-mêmes mis en demeure de travailler. Il n'y a pas d'auberge. Les nouveaux venus logent dans les étables, en attendant d'avoir fini de construire leurs propres maisons trapues et carrées. Le roi de Teloth travaille de ses mains, lui aussi ; il demeure dans la tour de Mlin.

THALARION : Les contes appellent Thalarion la Cité des Mille Merveilles, mais c'est en réalité une ruche aux ordres de l'Eidolon Lathi. Aucun homme n'a jamais pu la contempler et revenir vivant. De loin, Thalarion semble être un formidable

assemblage étincelant de tours et tourelles mais quand on s'approche, le spectacle est tout autre. Les clochers de la cité sont rachitiques et irréguliers et c'est leur étroitesse qui crée cette illusion de hauteur fantastique. Un examen plus poussé montre qu'ils sont rongés et minés par les éléments. La base de la cité n'est qu'une masse cancéreuse d'un gris lépreux et ne ressemble à rien que des hommes auraient pu bâtir.

De fait, Thalarion a été construite par des insectes. Son matériau unique ressemble à du papier mâché et ne diffère guère de la substance produite par les guêpes ou les termites. Les habitants de la cité sont des Hommes Termites, les Hommites ; leur apparence est proche de celle des hommes, mais leur mental est celui des termites. Leur cité de papier est extrêmement vulnérable au feu et aucune flamme ne peut être trouvée en ses murs. L'éclairage intérieur est apporté par un champignon bleu phosphorescent que les Hommites fixent sur les murs et plafonds. Les Hommites n'ont pas besoin de cuire leur nourriture puisqu'ils ne consomment que divers végétaux. L'Eidolon Lathi est la reine de la ruche. Tous ceux qui ont le malheur de trop s'approcher de Thalarion sont capturés et conduits devant elle.

Le Grand Arbre des Contrées du Rêve se tient juste au nord de Thalarion. Encore plus au nord s'étend un vaste marais infesté de plantes carnivores semblables à celles de Kled. Aucune créature vivante, Hommites y compris, n'y va jamais. Dans le passé, bien peu d'éclaireurs en sont revenus vivants.

THEELYS : Theelys se dresse loin à l'ouest, sur la rive sud de l'embouchure du Tross. Elle marque la limite occidentale de l'expansion de l'antique Empire tyrhhien et n'a jamais été plus qu'une ville frontière. Theelys est habitée depuis l'époque où les armées de Yath-Lhi ravageaient les Contrées du Rêve à la recherche d'un butin capable de satisfaire la cupidité de leur reine. Elle est parfois appelée la Cité des Brumes, car elle est perpétuellement enveloppée dans un linceul de brouillards tourbillonnants générés par le fleuve. Ces brumes, et sa position à la frontière même du rêve, en ont fait une cité brutale et hargneuse. Les navires y abordent rarement, car Theelys ne dispose pas vraiment d'exportations valables. Son principal motif de fierté est de posséder l'entrée de la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve. Les raisons de cet honneur sont un mystère, mais la plupart des érudits supposent qu'elles sont en rapport avec le plus célèbre habitant des lieux, Nyrasse le sorcier, qui vit dans un grand château aux abords de la ville.

THORABON : Les murs et les bâtiments de cette cité agonisante sont façonnés dans une étrange substance translucide qui plie mais ne rompt pas et n'accepte aucune peinture. Pendant les cinquante dernières années, la ville s'est progressivement évanouie ; à chaque lune révolue, une maison ou un pan de mur s'est dissout dans le néant. Pour cette raison, le peuple de Thorabon ne voit guère les nouveaux venus d'un bon œil, suspectant quelques étrangers d'avoir maudit la cité dans les décennies passées. Chaque année, c'est par centaines que les habitants fuient la ville pour s'exiler dans d'autres contrées. Le gouverneur provisoire de Thorabon fut investi du pouvoir le jour où le roi dégringola du haut de son palais : le plancher avait disparu...

THORIN, MONT : Cette montagne est remarquable certes pour sa hauteur, mais aussi pour ses habitants. On a rapporté la présence en ce lieu de créatures écailleuses semblables à des dragons ; et dans les basses terres avoisinantes, des troupeaux de bétail entiers sont ravis pendant la nuit par des prédateurs inconnus.

THRAA : Thraa est la deuxième des Cités-États de Mnar. Son site actuel, le second, se situe à bonne distance du fleuve. La première Thraa se dressait directement sur la rive et a été détruite par les crues annuelles qui submergent la région chaque printemps. Thraa est devenue le centre agricole de Mnar. Un ensemble de digues et de canaux d'irrigation ont transformé les crues en bénédiction et le peuple de Thraa profite maintenant des terres les plus fertiles du pays.

Parfois baptisée Cité des Boulangers, Thraa est renommée pour son pain de ration dont on prétend qu'une miche pourrait nourrir un homme pendant une semaine.

Les bijoux d'or et d'argent de Thraa sont aussi très recherchés, ainsi qu'un curieux scarabée de plus d'un mètre de long fabriqué par les artisans du cru. Des quais de pierre, bâtis de blocs d'onyx importés d'Inquanok, bordent les rives du fleuve et permettent le chargement et déchargement des péniches de Kadathéron et d'Ilarnek, même pendant les crues. Thraa est dirigée par le Grand Haut Prêtre de ses dieux, le garant de récoltes généreuses.

THRAN : La capitale du Royaume d'Oukranos, un des Six Royaumes. Ce royaume couvre toute la Vallée de l'Oukranos à l'exception de la cité de Hlanith, sur la côte. Tous les rois de Thran sont choisis dans un duel onirique, un concours de conteurs. Le roi de Thran est un vieux rêveur qui a vu bien des merveilles.

La cité s'entoure d'une haute muraille d'albâtre taillée d'une seule pièce par un moyen inconnu des hommes. Cette muraille est percée de cent portes et surmontée de deux cents tourelles. Les tours de la cité sont aussi taillées dans l'albâtre et brillent d'un blanc éblouissant sous leurs clochetons dorés. Elles sont si élevées qu'elles disparaissent parfois dans les nuages. Il arrive même qu'elles les transpercent et créent une sorte de cité dans le ciel toute en clochetons rougeoyants. La muraille est si épaisse que ses portes font penser à des tunnels perçant une montagne. Ces tunnels mesurent trente mètres de long, neuf de large et sont éclairés par des torches tous les trois mètres. Chacune des portes est gardée par des sentinelles en robe rouge et ceux qui désirent entrer doivent d'abord éblouir ces gardiens par les récits de trois rêves incroyables.

Pour obtenir leur droit d'entrée, les investigateurs doivent réussir trois jets consécutifs sous la moyenne de Savoir Onirique et Persuasion. Un succès critique dispense le postulant de tout autre jet. Quand un groupe d'investigateurs cherche à entrer, chaque membre de l'équipe doit obtenir ces trois réussites à titre personnel. Il est permis de tenter sa chance encore et encore, mais chaque jet correspond à un récit d'une dizaine de minutes.

Du côté du fleuve, les portes donnent sur les quais de la cité. Ceux-ci sont en marbre massif et des galères richement décorées de cèdre, calamandre et autres bois parfumés y sont amarrées. Une foule d'étranges marins barbus venus de toutes les Contrées du Rêve se bousculent ici, au milieu des piles de caisses et tonneaux marqués des mystérieux hiéroglyphes de lieux lointains, attendant d'être embarquées sur les navires ou emportées au marché. Thran est le troisième port des Contrées du Rêve après Dylath-Leen et Céléphaïs.

Les rues de Thran, raides et mystérieuses, serpentent entre les nombreuses tours qui s'étirent vers le ciel. Boutiques et maisons semblent n'être que des souris au pied de ces gigantesques flèches. Le bazar, une place immense où toutes les marchandises des galères du port sont vendues ou échangées, se situe près du centre de la cité. Le jour, les rues sont encombrées par la foule des hommes et de leurs bêtes. La nuit, elles se remplissent des lumières chaleureuses et des bouffées de musique qui s'échappent des fenêtres grillagées, des balconnets ou des cours intérieures où chantent de fraîches fontaines.

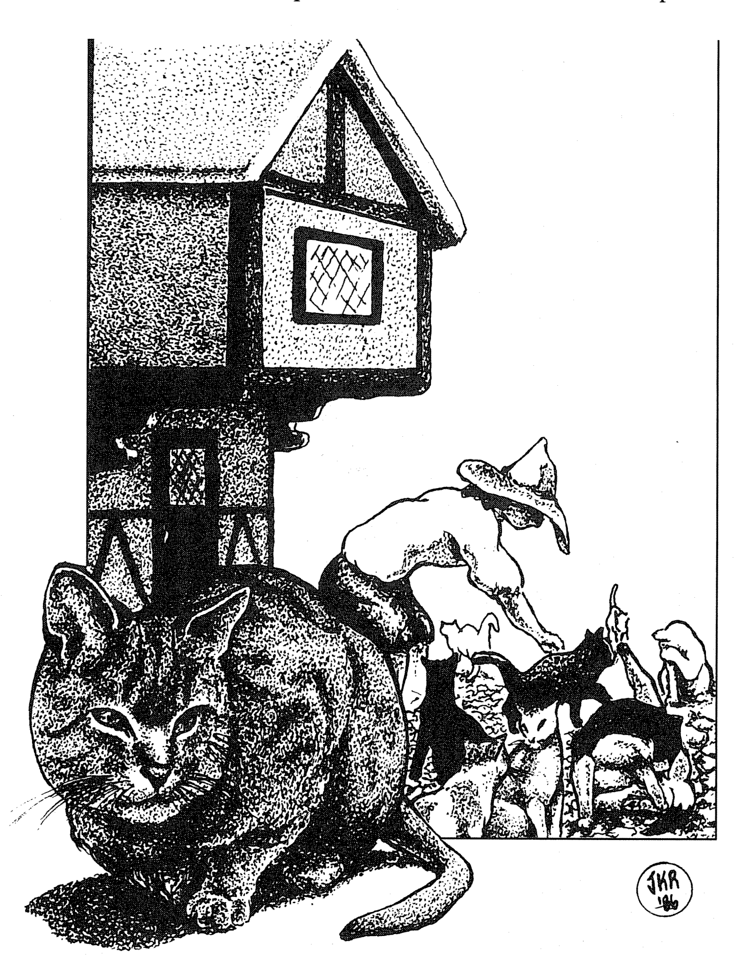
THURAI, MONT : Une montagne à la cime blanche, où les dieux de la terre jouèrent jadis ; ils pleurent lorsqu'ils reviennent là, mais les humains, prosaïques, prennent leurs larmes pour de la pluie.

TI-PENTH : Un petit village de la Vallée de Tanta, à l'est de Dylath-Leen. Les habitants de cette vallée s'y réunissent chaque année pour célébrer la Fête d'Abondance qui marque la fin des récoltes et les premiers départs vers le marché.

TROSS, FLEUVE : Le Tross court sur plusieurs centaines de kilomètres entre les Grandes Montagnes Froides et la Mer du Sud. La cité de Theelys se trouve à son embouchure. Il n'y a pas grand-chose à l'ouest du Tross, mais un bac transporte les errants et les fermiers vers la civilisation, et les errants et les aventuriers vers les terres inconnues de l'ouest.

ULTHAR : Une cité féodale de commerçants et de fermiers. Ulthar est la plus grande des trois villes de la Vallée du Skai et le point de chute des routes caravanières arrivant de Dylath-Leen sur la Mer du Sud et de Cuppar-Nombo dans le désert. Les environs alternent chaumières proprettes et fermes soigneusement encloses. La ville elle-même couvre plusieurs collines sur les rives du Skai. Les étages des maisons s'avancent en surplomb au-dessus des rues et les toits sont très pentus. Les rues étroites sont usées et creusées de nids-de-poule plus ou moins rebouchés.

Au sommet de la plus haute colline se perche le Temple des Très Anciens, le seul qui leur soit consacré dans la Vallée du Skai. Nasht est ici révéré comme un dieu. Les prêtres du temple font brûler de l'encens dans l'oreille gauche de sa statue à toute heure pour perturber ses sens. On craint qu'il perçoive les péchés de ses adorateurs et qu'il s'en offense. Les prières à Nasht sont adressées à son oreille droite. Kaman-Thah ne fait pas l'objet d'un culte, mais il est très respecté et vénéré comme un avatar de Nasht. Nasht n'est pas le seul dieu adoré ici ; des chapelles à l'intérieur du temple sont consacrées à chacune des Grandes Entités. Les adorateurs viennent y prier Ariel, Zo-Kalar, Tamash, Karakal, Lobon, N'tse-Kaambl, Nodens et Nath-Horthath. Il existe aussi une chapelle de Hagarg Ryonis, mais elle est cachée aux yeux de tous et seuls quelques prêtres sélectionnés peuvent y entrer. La bibliothèque du temple contient, entre autres, le *Livre de Barzai*, les *Manuscrits Pnakotiques* et les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*.



ULTHAR

XARI, FLEUVE : Le Xari empoisonné roule dans la Vallée de Narthos ses eaux mortelles d'un noir de jais.

'YGIROTH, CITÉ DE : Au-dessus de la Vallée de Mynanthra, sur les pentes septentrionales du Lérion, gisent les ruines de la cité maudite de 'Ygiroth. Bien avant que les cités de Hatheg, Nir et Ulthar soient bâties, les bois et prairies du Lérion étaient hantés par les hommes de 'Ygiroth. Cette race sauvage et dégénérée méritait à peine ce titre d'humains et ces “hommes” petits et velus arboraient des arcades sourcilières protubérantes au-dessus de petits yeux porcins.

Ces êtres seraient restés complètement primitifs s'ils n'avaient vécu sur les flancs du Mont Lérion, près d'une crevasse où un mal antique était tapi depuis toujours. Un jour, un jour perdu dans la brume des temps, la terrifiante Chose au Masque Jaune s'était montrée à eux et leur avait appris à fabriquer des lances, à manger de la viande et à monter les sauvages Kyreshs.

En échange de ces “faveurs”, la Chose au Masque Jaune avait exigé de ce peuple qu'il bâtisse la cité de 'Ygiroth en son honneur, une citadelle de l'horreur sans égale dans les Contrées du Rêve. Quand les premiers hommes véritables étaient arrivés dans la Vallée du Skai, ils avaient aussitôt méprisé leurs voisins primitifs et bien peu d'entre eux avaient pris la peine d'apprendre le grossier langage murmuré de ceux-ci. Sans les disparitions de jeunes filles qui se multipliaient à certaines époques de l'année, ils auraient continué de les ignorer complètement. Finalement, le Roi Pnil d'Ulthar avait rassemblé toutes les forces disponibles dans la Vallée du Skai et marché contre 'Ygiroth. Précédemment, les rares aventuriers partis vers 'Ygiroth — et revenus sains d'esprit — avaient parlé de vers étranges tombant d'un ciel sans nuage et de tornades vivantes qui déchiraient les corps et les âmes. L'armée de la Vallée du Skai ne devait rencontrer aucune opposition de ce type.

Quand elle avait atteint son but, les 'Ygirothiens, montés sur leur Kyreshs, avaient brutalement ouvert les portes de leur cité et foncé vers la masse d'hommes en arme qui les attendaient. Mais leur avance n'avait rien d'une charge ; ils fuyaient plutôt quelque chose à l'intérieur de leur cité et se jetaient, complètement terrifiés, sur les lances de leurs ennemis. Tous les hommes de 'Ygiroth avaient péri en ce jour. Quand ils avaient tous été morts aux pieds des soldats de la Vallée du Skai, aucun des vainqueurs n'avait voulu entrer dans la ville de peur de rencontrer ce qui avait poussé ces sauvages à se jeter vers la mort.

Aujourd'hui 'Ygiroth est encore debout. Les bâtiments ont souffert des ravages du temps ; certains sont fissurés ou penchent dangereusement, mais rares sont ceux qui se sont effondrés. Sur une haute corniche de la cité se dresse le Temple de 'Ygiroth.

'YGIROTH, TEMPLE DE : Un grand temple en forme de ruche. Un plan faiblement incliné conduit de la rue déserte à l'entrée principale trapézoïdale ouvrant sur la grande salle. Cette salle est énorme et parsemée de colonnes pentagonales disposées avec une étrange régularité asymétrique. Sept statues de Kyresh se dressent tout autour de la salle, gueules ouvertes et yeux furieux ou bandés. Entre les colonnes se dessine une allée menant vers l'autel à l'arrière du temple.

Au sommet de cet autel à sept côtés se tient une figure encapuchonnée, une lance dans une main et une statuette

de Buopoth dans l'autre. Une réussite de Mythe de Cthulhu ou Savoir Onirique reconnaît dans cette statue la Chose au Masque Jaune. Devant l'autel, un escalier de pierre s'enfonce dans une grande ouverture ovale. Il descend en spirale dans les profondeurs de la montagne. Au bas des marches commence un labyrinthe de tunnels étroits et de pièces basses. Le centre du labyrinthe est occupé par un temple presque aussi vaste que celui de la surface, avec les même colonnes, statues de Kyresh et autel. Devant l'autel, une énorme dalle de pierre suggère que d'autres profondeurs encore attendent l'explorateur.

Cette salle est surtout remarquable par ses murs couverts d'inscriptions en langue aklo. Les *Inscriptions de 'Ygiroth* sont tracées de la main grossière des scribes de cette cité. Elles en disent long sur les dieux débiles des Contrées du Rêve, les Dieux Extérieurs qui les gardent, Azathoth, Yog-Sothoth et Nyarlathotep. Elles contiennent aussi nombre de secrets qui auraient fait des 'Ygirothiens les maîtres des Contrées du Rêve, voire du Monde de l'Éveil, s'ils avaient su les utiliser.

ZAIS : Zais est une vaste cité lacustre d'albâtre et de diamant. Des ponts ornés de fées et de démons sculptés enjambent les bras d'eau d'un bâtiment à l'autre. Les quelques emplacements de terrain découvert sont aménagés en parcs. Zais vit sous un éternel coucher de soleil — il n'y a ni vrai jour ni vraie nuit ici. Les gens y ont la peau blanche et les cheveux sombres. Ils sont gouvernés par un roi dont on dit que la fille, Nathicana, est la plus belle femme qui soit au monde.

ZAK : Ce refuge des rêves oubliés domine la mer de ses terrasses parsemées d'arbres où nichent d'étranges temples à colonnes de marbre blanc. C'est dans ce pays que l'on retrouve tous ces rêves de beauté et d'émerveillements qui ne visitent qu'une fois l'esprit des hommes et sont aussitôt oubliés. C'est le pays des souvenirs perdus ou complètement oubliés. Sur ces rives s'ébattent les formes merveilleuses de l'imagination et du plaisir. Chaque personne qui vient ici reçoit des visions différentes, car chacune est attendue par ses propres rêves oubliés. Il faut pourtant souligner que les pensées plaisantes ne sont pas les seules à disparaître des mémoires. L'intérieur de Zak est hanté par certaines terreurs bien plus redoutables que celles du monde extérieur. On ne sait pas grand-chose de Zak, car il est dit que ceux qui prennent pied dans ses vallons endormis ne revoient jamais leurs foyers.

Zak ne contient qu'une seule cité, Zar.

ZAKARION : Un port maritime aux murs de nacre et de coquillages. Les archives de la cité sont consignées sur des parchemins éternels, ne pouvant jamais s'effriter ou pourrir; ils ont été tannés dans de la peau de sphinx ou de dragon. Sur ces grimoires sont conservées les pensées des grands philosophes de Zakarion, bien trop sages pour exister dans le Monde de l'Éveil. C'est l'un de ces penseurs, l'homme le plus empreint de sagesse ayant jamais existé, qui administre Zakarion.

ZAR : Cette unique cité de Zak est habitée par les avatars oniriques des amnésiques du Monde de l'Éveil. Les bâtiments sont éparpillés de loin en loin dans ce qui semble être un immense parc. Depuis la mer, on peut voir se succéder les splendides terrasses de verdures piquées de temples à colonnes de style grec. Les gens qui vivent ici se sont oubliés eux-mêmes. Ils ne s'éloignent pas de leur cité car ils espèrent retrouver un jour leurs souvenirs terrestres et rentrer chez eux. Les investigateurs pourront éventuellement visiter Zar et en repartir, mais ils n'apprécieront pas nécessairement leur séjour. Ils seront sans cesse assaillis par les habitants des lieux qui les supplieront de les aider à retrouver leur forme terrestre : les visiteurs de Zar perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Certains de ces avatars se sont tout de même résignés à cette existence et d'autres ont même quitté la cité pour l'intérieur du pays ou d'autres lieux des Contrées du Rêve. La plupart continuent d'attendre quelque miracle dans le Monde de l'Éveil qui leur permettra, enfin, de rentrer chez eux.

Ces gens ont un autre espoir : la saison d'Uthlos. Uthlos est une saison fantastique, unique au pays de Zak, une époque où les oubliés peuvent séjourner parmi les hommes une fois encore. Uthlos arrive rarement et ne dure que très peu de temps. Certains prétendent qu'une fois les Grands Anciens complètement oubliés, eux aussi viendront séjourner à Zak. La venue d'Uthlos sera alors moins espérée que redoutée.

ZOOGS, VILLAGES : Le Bois Enchanté compte de nombreux villages zoogs. Ils sont essentiellement constitués de terriers creusés dans le sol de la forêt, même si certains Zoogs, les nobles en particulier, vivent dans les troncs des plus gros arbres. Chaque village est dirigé par un Conseil des Sages choisis parmi les Zoogs les plus âgés et expérimentés.

Le plus grand des villages zoogs se trouve près du centre du Bois Enchanté. La sève d'un arbre hanté tout proche sert à faire un vin unique. Cet arbre a grandi à partir d'une graine tombée de la lune. On le dit hanté car ceux qui dorment sous ses branches sont visités par d'étranges visions. Le vin que les Zoogs préparent à partir de sa sève est un puissant breuvage et ses effets se font rapidement sentir chez ceux qui n'ont pas l'habitude des alcools forts. Le vin zoog est associé à une TOX de 15.

ZURA : Le Pays des Plaisirs Inassouvis offre l'aspect d'une côte riante, couverte de fleurs et de bosquets charmants. Des lambeaux de chants ou de musique arrivent souvent jusqu'aux navires qui longent la côte. Mais quand le vent souffle franchement de la terre, les marins sont assaillis par une abominable puanteur, comme si toutes les tombes de la terre s'étaient brusquement ouvertes. Cette puanteur vient de l'intérieur des terres où s'étendent les Jardins Charniers de Zura qu'aucun homme vivant n'a contemplés.

Zura est le Pays des Morts. Tous ceux qui meurent en d'horribles circonstances dans les Contrées du Rêve se relèvent un jour pour servir leur nouvelle maîtresse, la Princesse Zura de Zura, jusqu'à ce que la pourriture les réduise enfin en poussière. En termes de jeu, tous ceux qui meurent dans des circonstances qui leur font perdre la raison vont servir la Princesse Zura. Il est important que la folie et la mort aient été provoquées par la même rencontre. Il n'est pas nécessaire qu'elles aient strictement la même origine, mais elles doivent intervenir dans la même rencontre. Un investigateur rendu fou par la vue d'un monstre et qui est tué sur-le-champ par un de ses amis va bien se retrouver à Zura.

Cette règle s'applique à tous les investigateurs présents dans les Contrées du Rêve, que ce soit en rêve ou physiquement. Les rêveurs qui subissent ce sort voient leur corps terrestre plonger dans un coma dont il ne sortira jamais. Même la mort de leur enveloppe terrestre ne les sauvera pas de leur destin. Ceux qui meurent sur la lune ne sont pas concernés, ni ceux qui trouvent la mort entre les griffes de certains individus ou créatures. Il s'agit alors généralement de décès particulièrement horribles par eux-mêmes.

À l'exception de la côte, où les apparences de la vie sont maintenues pour appâter les imprudents, le pays tout entier n'est qu'un vaste champ d'herbes mortes ou malades, où s'alignent sans fin les tombes ouvertes et les pierres tombales. Au cœur même du pays, une gigantesque cité de mausolées titanesques pointe ses colonnes aux sculptures morbides vers le ciel. Rien ne vit ici, si ce n'est des nuées de Wamps aux pieds rouges que ces lieux attirent irrésistiblement, comme tous les cimetières. Les morts,

plus ou moins décomposés, trébuchent sans fin dans ce paysage désolé à la recherche d'un moyen d'échapper à leur affreuse existence. Ils n'en sont libérés que par la destruction finale apportée par la putréfaction.

ZURO, FLEUVE : Les sombres eaux vertes du Zuro coulent près de la cité de Teloth et des Collines Karthiennes. Ce fleuve n'est pas très large mais ses eaux sont vives et froides. Il commence son cours loin au nord, près des collines d'Implan. Le port d'Aphorat se trouve près de son embouchure.

Autres lieux

Le Monde de la Surface représente la face éclairée des Contrées du Rêve, mais il existe une face cachée. Dans les profondeurs de la terre, des civilisations prospèrent. Là s'étend le domaine du Monde Inférieur. Beaucoup d'autres mondes peuplent l'univers des Contrées du Rêve. L'espace y est ordonné différemment et, dans les rêves, l'air n'est plus nécessaire à la respiration quand on voyage entre les astres. Un investigateur peut voler jusqu'à la lune — à supposer qu'il dispose d'un mode de transport approprié — en quelques heures, et peut-être atteindre d'autres mondes en quelques jours. Et il existe d'autres dimensions, distinctes des Contrées du Rêve, et pourtant très proches.

Le Monde Inférieur

Les accès sont nombreux au Monde Inférieur. L'un d'entre eux se trouve sous la Pierre Enchantée au milieu du Bois Enchanté. Dans le Mont Ngranek, certains passages ouvrent sur les Pics de Throk. Un escalier en Sarkomande conduit dans la Plaine des Goules. À partir des ruines de Karoth, on peut monter jusqu'à Zura.

Loin au nord, Luz constitue un domaine séparé du Monde Inférieur. Il a déjà été traité dans le chapitre sur le Nord.

Le Monde Inférieur est éclairé par le pâle Feu Mort qui baigne ses régions supérieures d'une inquiétante luminescence grise mais n'atteint pas les régions inférieures, comme la Vallée de Pnath, où les Dholes creusent leurs terriers.

CAVEAUX DE ZIN : Un immense complexe de catacombes, tunnels et cavernes qui s'étend sous une bonne part des Contrées du Rêve. On sait qu'il existe des entrées dans le Royaume des Gugs, sous le Plateau de Leng et sous K'n-Yan dans le Monde de l'Éveil. Les Caveaux sont hantés par les Ghasts. Ces créatures malsaines sont aussi hautes qu'un petit cheval et se déplacent en sautant sur leurs puissantes pattes inférieures, un peu comme des kangourous. Leur faciès rappelle étrangement celui des humains, malgré l'absence de nez ou de front.

CAVERNE DES COLONNES : Entre la Mer des Os et la Mer de Goudron s'étend une région du Monde Inférieur où le plafond est assez bas pour être visible. Dans cette vaste caverne, des stalagmites ont rejoint leurs stalactites pour former des colonnes de pierre, au pied desquelles des monstres tapis dans des étangs noirs envoient de longs tentacules vers ceux qui s'approchent trop de leur repaire.

CITÉ DES GUGS : Cette cité, qui représente tout le royaume des Gugs, est entourée d'une haute muraille de pierres colossales. Un grand nombre de tours cylindriques et minérales se dressent à l'intérieur. Ces tours en pierre grise n'ont pas de fenêtres et leurs portes mesurent près de dix mètres de haut. Elles s'enfoncent dans les brumes qui circulent dans les régions supérieures du Monde Inférieur.

Au centre de la cité, la Tour de Koth est une immense construction de pierre noire, marquée du Signe de Koth audessus de l'entrée. Cette structure fantastique grimpe jusqu'à la surface des Contrées du Rêve où elle se termine sous une lourde trappe. Aucun des Gugs n'habite la tour mais ils ne craignent pas d'y entrer. Il arrive même qu'ils y poursuivent des intrus jusqu'aux plus hautes marches. Mais une fois la trappe ouverte, voire à peine entrouverte, ils s'enfuient, frappés de terreur.

Un cimetière s'étend au bord de la Cité des Gugs. Ceux-ci l'évitent autant que possible car il est souvent fréquenté par les Goules. De l'autre côté de ce cimetière, la falaise monte sans fin et on peut y distinguer l'entrée d'une caverne. C'est l'accès des Caveaux de Zin.

CITÉ DES MURMUREURS : À l'est de la Vallée de Pnath, on trouve la Cité des Murmureurs. Cette cité, comme le paysage alentour, est plongée dans les ténèbres. Quand ils s'en approchent, les investigateurs commencent à entendre quelques mots incompréhensibles murmurés devant eux. Bientôt les murmures les entourent de tous côtés. Certains semblent être émis juste dans leurs oreilles, alors que d'autres paraissent plus lointains. Il n'est pas possible de saisir le moindre mot. Des rires étouffés s'élèvent aussi de tous côtés. Toute personne qui entend ces murmures perd 0/1D3 points de Santé Mentale. Si les investigateurs transportent une source de lumière, les murmures évitent soigneusement la zone éclairée. Ils sont même réduits au silence par une lumière soudaine, avant de lentement revenir hanter les explorateurs. Les murmureurs eux-mêmes n'apparaissent jamais dans la lumière.

La cité est une sorte de labyrinthe de bâtiments serrés les uns contre les autres. Ils sont entièrement bâtis de débris de statues et les murs laissent dépasser des genoux, des coudes, des têtes ou des pieds. Il n'y a ni portes ni fenêtres, mais de curieuses ouvertures rondes sont visibles aux sommets des murs, assez grandes pour qu'un homme puisse s'y faufiler. Qui sont ces murmureurs ou que sont-ils ? Cela reste un mystère.

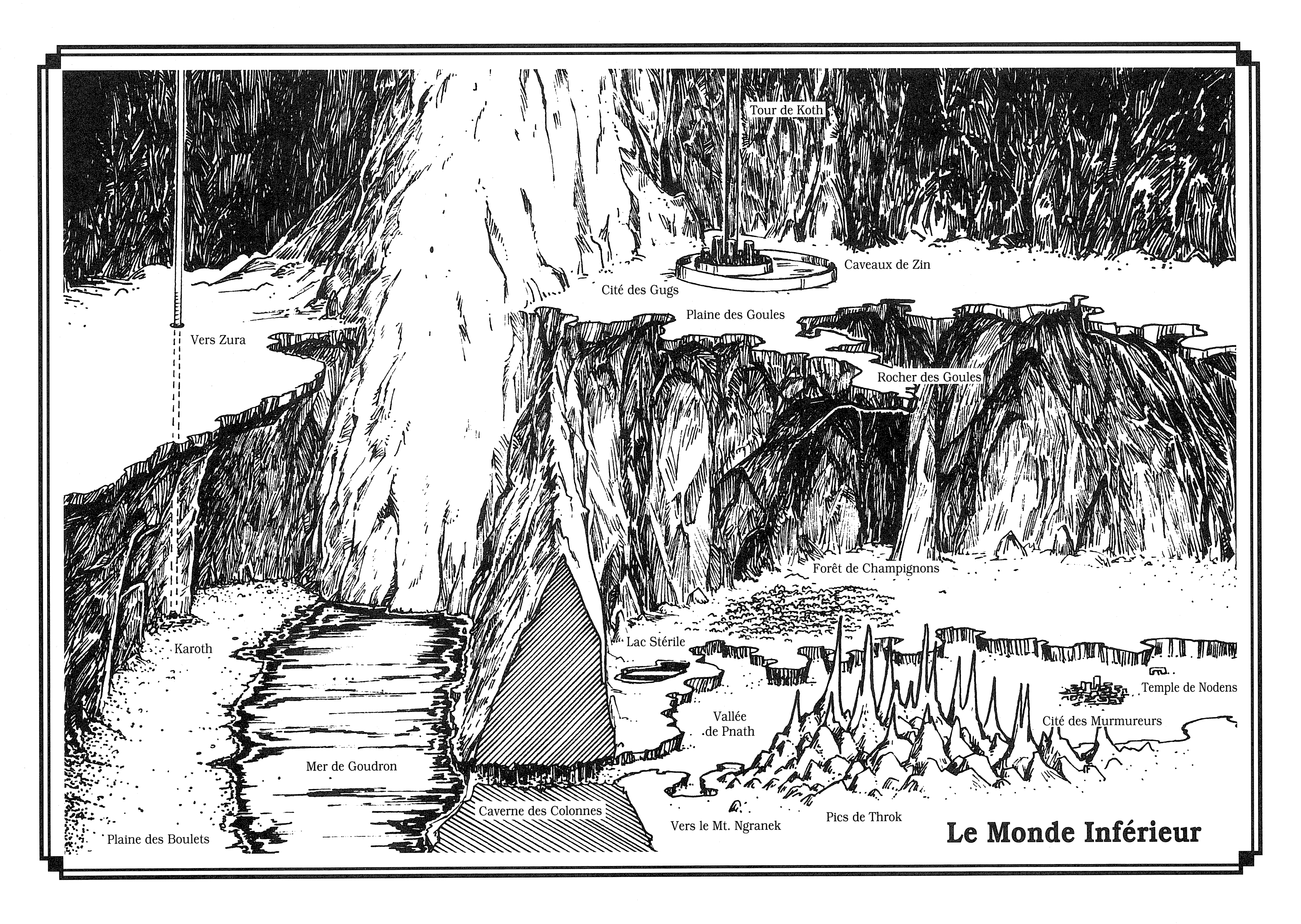
FORÊT DE CHAMPIGNONS : Une vaste étendue de répugnantes excroissances fongiques au nord de la vallée de Pnath. Partout s'étirent des filaments pâles et ténus. Des corps frugifères bulbeux et d'énormes chapeaux de champignons vénéneux déchirés jonchent le sol putride. Certaines végétations fongiques sont de gigantesques cylindres phosphorescents, aussi grands et épais que les séquoias du Monde de l'Éveil. Ceux-ci sont souvent eux-mêmes parasités par des champignons de souche. Cette forêt n'est peuplée que de Gobelins et de larves d'insectes fouisseuses.

GRAND ABYSSE : Une volée de degrés s'enfonçant entre les statues jumelles de lions gigantesques et hideux mène à cette partie du Monde Inférieur.

LAC STÉRILE : Un lac stagnant. Le repaire de Ghadamon.

MAISON DE SHUGGOB : Une étrange chaumière de pierre grise et lépreuse. Elle est plantée au milieu d'une pelouse de lichens et de moisissures entourée d'une haie de champignons mouchetés. C'est ici que vit le sage Goule Shuggob.

MER DE GOUDRON : Une vaste étendue de substance noire et gluante. Cette mer n'est pas facile à traverser, car tout navire lancé sur sa surface s'embourbe bientôt dans ses vagues paresseuses. Elle est habitée par d'étranges créatures appelées Araignées Goudrons qui représentent un danger certain pour la navigation.


Tour de Koth
Caveaux de Zin
Cité des Gugs
Plaine des Goules
Vers Zura
Rocher des Goules
Forêt de Champignons
Karoth
Lac Stérile
Temple de Nodens
Vallée
de Pnath
Cité des Murmureurs
Mer de Goudron
Caverne des Colonnes
Vers le Mt. Ngranek
Pics de Throk
Plaine des Boulets
Le Monde Inférieur

MER DES OS : Une partie de la vallée de Pnath couverte d'une épaisse couche d'ossements, les restes rejetés par les Goules. Un grand nombre des hideuses Dholes se sont installées ici et creusent dans cet ossuaire à la recherche de proies. La faune locale comprend aussi des Hommes-Tiques et des Dholes Fourmis-Lions.

PICS DE THROK : Ces montagnes dressent leurs pointes lisses et régulières dans la nuit éternelle du Monde Inférieur. Couverts des odieux feux morts, ces Pics irradient une faible lueur et constituent le seul repère géographique visible de ce niveau du Monde Inférieur. Peu de rumeurs concernant cette chaîne montagneuse sont parvenues jusqu'à la surface, mais certains prétendent que leurs racines s'enfoncent dans le noyau même de la Terre. Les Goules appellent parfois ces pics les Dents d'Azathoth. Ces montagnes sont de vrais symboles du Monde Inférieur et rares sont les humains qui, les ayant vus, sont revenus en parler. Ces pics sans neige abritent les terriers des Maigres Bêtes de la Nuit.

PLAINE DES GALETS : Le long de la Mer de Goudron s'étend une terre vide et plate couverte de galets. Presque aucune faune ne la hante, si ce n'est la Chose Qui Court qui la traverse de temps à autre. Cette plaine s'arrête contre de grandes falaises noires, hautes de milliers de mètres, disparaissant dans les brumes grises tourbillonnantes des couches supérieures. À la base de ces falaises, taillées à même le roc, se dressent les ruines étranges et baroques d'une cité autrefois puissante. Ce sont les ruines de Karoth la disparue.

PLAINE DES GOULES : Une des régions supérieures des Contrées du Rêve. C'est ici que vivent les Goules des Contrées du Rêve. Cette plaine est très proche des frontières du Monde de l'Éveil.

ROCHER DES GOULES : Une partie de la Plaine des Goules qui s'avance en surplomb au-dessus de la vallée de Pnath. Régulièrement, les Goules jettent de ce rocher les reliefs de leurs festins dans la vallée au-dessous.

ROYAUME DES GUGS : Voir Cité des Gugs.

RUINES DE KAROTH : Ces ruines font surtout penser à une collection d'énormes mausolées et donnent au visiteur l'impression d'arpenter quelque titanesque cimetière des dieux. Un escalier en colimaçon monte sans fin dans la masse des falaises et finit par se terminer sous une lourde trappe de pierre, une trappe qui ouvre sur le royaume de Zura.

Ces ruines sont hantées par Tak, le Prince Vampire de Karoth. Tak repère sans doute immédiatement tous ceux qui entrent dans sa cité, mais n'attaque pas pour autant. Il surveille d'abord les intrus afin de déterminer leurs intentions. S'il juge qu'ils représentent une menace, il n'hésite pas à les exterminer. S'ils ne font que passer, il préfère ne pas révéler sa présence car il tient à garder son existence secrète.

TEMPLE DE NODENS : Un bâtiment noir dépourvu de fenêtre. Sa double porte de bronze, vert-de-grisée par les siècles, est ouverte et la lumière de l'intérieur se déverse dans le vide alentour. Sept Maigres Bêtes de la Nuit sont perchées à la file sur le toit très élevé du bâtiment. Elles semblent sculptées dans le même matériau que le temple, mais il s'agit bien de spécimens vivants.

Ce temple est un des sanctuaires de Nodens existant en divers points du Monde Inférieur. L'intérieur ne comprend qu'une grande salle servant à la fois de lieu de culte et d'habitation à Nuguth-Yug, le prêtre de Nodens. Le mur en face de l'entrée porte un bas-relief représentant Nodens dans toute sa gloire, une figure anthropomorphe arborant une barbe de tentacules. On le voit chassant quelques octopoïdes ailés de son trident ou trônant sur un immense coquillage. Devant le bas-relief se dresse un autel de pierre avec un piédestal en forme de coquille Saint-Jacques. Une idole de Nodens en pierre lépreuse est posée à l'intérieur.

Dans un des coins du temple, une paillasse sale sert de lit au prêtre du lieu. Nuguth-Yug vit ici avec pour seule compagnie ses Maigres Bêtes de la Nuit. Il connaît très bien la vallée de Pnath et, dans une moindre mesure, le reste du Monde Inférieur. Nuguth-Yug n'a pas quitté la vallée de Pnath depuis de longues années et montre un vif intérêt pour les nouvelles du monde de la surface. Il est parfaitement capable de défendre son temple et sa propre personne contre les agresseurs éventuels.

VALLÉE DE PNATH : La plus vaste des vallées dominées par les Pics de Throk. Elle est particulièrement connue car elle s'étend en partie sous le Rocher des Goules et reçoit tous leurs déchets depuis des millénaires. Une couche d'ossements d'au moins deux kilomètres d'épaisseur a donc envahi le fond du canyon. À l'est de cette Mer des Os se dressent la Cité des Murmureurs et un temple de Nodens. Au pied des Pics de Throk, on trouve la Maison de Shuggob. Les Maigres Bêtes de la Nuit apprécient beaucoup cette vallée et y déposent souvent leurs victimes.

Sur la lune

La Lune de la Terre abrite ses propres Contrées du Rêve, des Contrées habitées par des êtres malveillants pour lesquels il existe peut-être des équivalents dans le Monde de l'Éveil. L'atmosphère de la lune des rêves est parfaitement respirable par les humains, même si les paysages lunaires sont complètement extraterrestres.

Les chats de la Terre visitent souvent la lune. Il en va de même pour les chats des autres planètes du système solaire des Contrées du Rêve.

La face visible de la lune est couverte de ruines inquiétantes et de temples consacrés à des dieux inconnus.

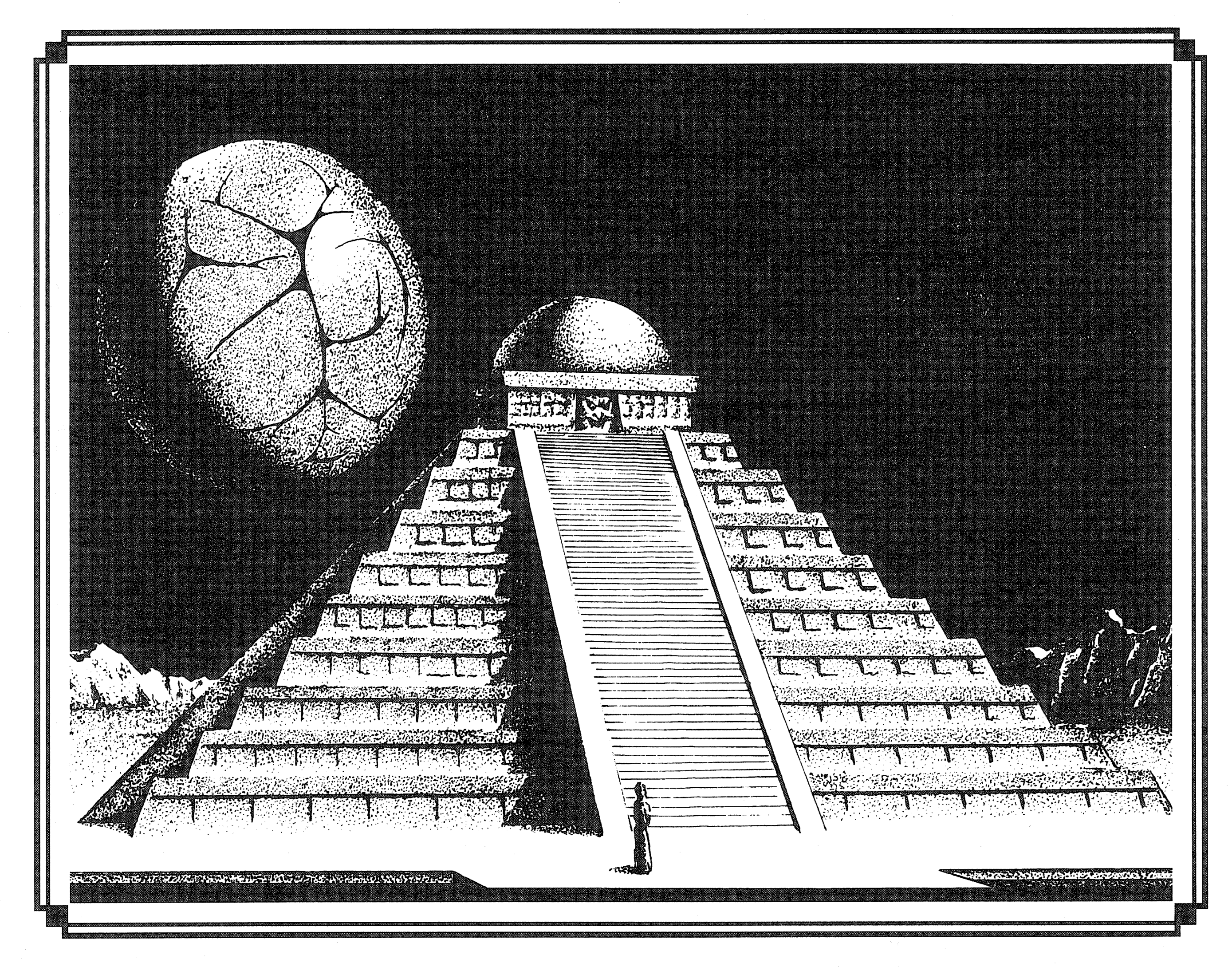
La face cachée de la lune est le domaine des Bêtes Lunaires et de quelques sites importants décrits maintenant.

L'AUTRE BENDAL-DOLUM : Au-delà du cratère de Mnomquah s'élèvent les parois d'un autre vaste cratère. Elles sont beaucoup trop hautes pour être escaladées, mais une petite caverne cache un tunnel qui permet d'atteindre l'intérieur du cratère. C'est la résidence de Haon-Dor dans les Contrées du Rêve. Haon-Dor était autrefois un puissant sorcier de la terre disparue d'Hyperborée. Quand la colonie qui l'abritait avait été détruite par Abhoth, il avait fui vers Saturne par le Portail d'Eibon avant de gagner la face cachée de la Lune. Il a érigé ici une réplique exacte des ruines de Bendal-Dolum en Amérique du Sud et y a installé son repaire.

Haon-Dor souhaite réintégrer le Monde de l'Éveil pour y étendre de nouveau son influence malfaisante mais, pour cela, il a besoin d'investigateurs physiquement présents dans les Contrées du Rêve. Haon-Dor a passé quelques pactes avec les Bêtes Lunaires qui préfèrent le laisser tranquille ; il est beaucoup plus puissant qu'elles ne le sont. Il est aussi en rapport avec des survivants du Peuple Serpent et avec Mnomquah lui-même, mais il préfère généralement sa solitude.

CITADELLE D'HAON-DOR : Voir l'Autre Bendal-Dolum.

CITÉ DES BÊTES LUNAIRES : Une cité lépreuse bâtie dans la pierre gris-blanc de la lune. Des tours grises et inquiétantes se dressent partout dans les airs, mais aucune fenêtre ne les perce. Cette cité est le plus grand port des



L'AUTRE BENDAL-DOLUM

Bêtes Lunaires et leurs galères noires y rapportent toutes sortes de marchandises, ravitaillement et spécimens venus de Yuggoth, Kynarth, Neptune, Mars, etc.

Derrière la cité, sur une série de collines, sont plantés des arbres étranges, des frères de cet arbre du Bois Enchanté qui donne le fameux vin des Zoogs. Les Bêtes Lunaires produisent un breuvage similaire et leurs esclaves de Leng l'utilisent pour jeter les humains dans l'inconscience. Cette boisson correspond à une TOX de 19. Les Hommes de Leng récoltent la sève de ces arbres avec beaucoup de prudence, car leur écorce contient un poison universel (TOX 15).

CRATÈRE DE MNOMQUAH : Un vaste cratère de la face cachée de la lune, près du temple de Mnomquah. Il se situe entre la Cité des Bêtes Lunaires et l'Autre Bendal-Dolum, sur la même plaine. Ce cratère recèle un puits qui descend directement dans le repaire de Mnomquah, le Lac Noir d'Ubboth dans le royaume de Nug-Yaa. Des tores de vapeurs orange s'élèvent régulièrement de ce puits.

LAC NOIR D'UBBOTH : Au cœur du noyau lunaire, dans le royaume de Nug-Yaa, réside le Grand Ancien Mnomquah, qui se vautre en compagnie de plusieurs Shoggoths dans les eaux huileuses de sa demeure sublunaire. Un puits relie le Lac Noir d'Ubboth au Cratère de Mnomquah à la surface de la lune.

MESSAGER D'AZATHOTH : Une graine monstrueuse qui pend au-dessus de la face cachée de la lune, immobilisée là par le pouvoir des occupants de la lune.

NUG-YAA : Un vaste réseau de tunnels et cavernes qui s'étend sous la surface de la lune. La plus grande de ces cavernes contient le Lac Noir d'Ubboth.

TEMPLE DE MNOMQUAH : Près du Cratère de Mnomquah, les Bêtes Lunaires ont érigé une énorme statue de leur dieu sur une colline et creusé un temple à l'intérieur de celle-ci. L'idole est extrêmement ancienne et a été sculptée d'une pièce dans une pierre de lune des origines. La créature est vaguement reptilienne mais se tient debout comme un humain et ses pattes avant trapues rappellent celles d'un dinosaure.

Entre les pieds de l'idole, une grande dalle de pierre pivotante ouvre sur l'intérieur du temple, un vaste labyrinthe éclairé par des champignons phosphorescents. La plupart des tunnels sont artificiels, mais d'autres correspondent à des fissures naturelles de la roche. Les sols ont été lissés par les allées et venues innombrables des prêtres et des adorateurs. Hors des rites des Bêtes Lunaires, tout y est absolument silencieux. Les salles s'emplissent alors des étranges sons suraigus des prêtres mais aussi des voix de basse des quelques Hommes de Leng qui servent au temple.

Les prêtres de Mnomquah portent d'étranges coiffes en forme de serpent et de longues et minces baguettes. Celles-ci sont capables d'émettre un rayon de lumière bleutée qui prend lui aussi la forme d'un serpent. Ce rayon fonce vers sa cible même si elle n'est pas visible du prêtre, comme attiré par son odeur. L'objet ou la personne qui a le malheur d'être frappé par ce rayon est instantanément changé en pierre.

Les Mondes Au-Delà

Certains autres mondes et dimensions sont très proches des Contrées du Rêve.

ALCHERINGA : Cette partie des Contrées du Rêve de la Terre, plus particulièrement liée aux aborigènes d'Australie, est appelée parfois le Temps du Rêve. Certains pensent que les aborigènes australiens vivaient en Alcheringa avant de s'installer dans le Monde de l'Éveil, d'autres que ce domaine a été créé par leurs rêves. Alcheringa est séparé des autres Contrées du Rêve par les Colonnes de Granit du Sud. Alcheringa est si éloigné de tout, que nul ou presque ne connaît son existence dans les autres Contrées. Le Capitaine du Bateau Blanc et les Hommes-Serpents — appelés Arkaroos en Alcheringa — sont peut-être les seuls à faire exception.

Normalement, les non-aborigènes ne peuvent pas rejoindre directement ce domaine dans leurs rêves. Ils doivent d'abord se rendre dans les Contrées du Rêve par les voies oniriques habituelles et voyager ensuite au-delà des Colonnes de Granit du Sud. Les investigateurs qui sont entrés physiquement dans les Contrées du Rêve peuvent aussi suivre cette route. Mais ceux qui souhaitent séjourner physiquement en Alcheringa devraient plutôt chercher un des Portails physiques australiens qui y conduisent afin de s'épargner un long et dangereux voyage à travers les Contrées du Rêve. Localiser un de ses portails peut malheureusement s'avérer tout aussi difficile.

CATHURIE : Au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest, une route, connue de quelques rares élus, mène au Portail de Cathurie. Pour le navire qui l'emprunte, un trou se creuse dans l'espace au-dessus de la cataracte et une éclatante lumière blanche en surgit. Cette lumière se saisit du navire et le guide à travers le trou. De l'autre côté, le navire se retrouve en Cathurie, le Pays de l'Espoir. Les vaisseaux qui arrivent ici flottent sur une mer calme d'un bleu profond près de l'embouchure du Narg, le fleuve sacré.

Cathurie est une terre plus splendide que Sona-Nyl et remplie d'une musique plus belle que tout ce qu'on peut entendre en Ennon. C'est un pays couvert de forêts parfumées d'aloès et de santal, de prairies vertes et riantes, de cités merveilleuses. Les bâtiments de ces cités sont surmontés de clochers cristallins qui reflètent la lumière en un prisme de couleurs inconnues dans le monde extérieur. Les murs et les rues sont pavés d'or et les reflets du soleil éblouissants. Les eaux parfumées du Narg, un fleuve sacré qui prend sa source dans une caverne, coulent à travers toute la Cathurie. Appelé aussi Fleuve des Âges, il est doté de propriétés magiques et ramène ceux qui boivent de son eau à l'âge de l'innocence.

La Cathurie n'est pas pour l'homme. Il y a bien longtemps, les dieux ont retiré ce pays du monde pour que les hommes aient un but à atteindre. C'est le pays de l'Espoir, le pays du meilleur de l'homme. Il fut un temps où un homme pouvait atteindre cette terre et y rester pour toujours, mais les dieux n'autorisent plus maintenant que de courts séjours.

Le désespoir humain a engendré une bête qui guette sous la cataracte près du Portail de Cathurie. Ce démon est né de l'avidité humaine et de sa soif de sang. Chaque jour, cette abomination cachée dans les ténèbres gagne des forces. Elle finira par être assez puissante pour se percer un passage entre les mondes et détruire complètement Cathurie. L'Espoir périra alors et l'humanité sera perdue pour toujours.

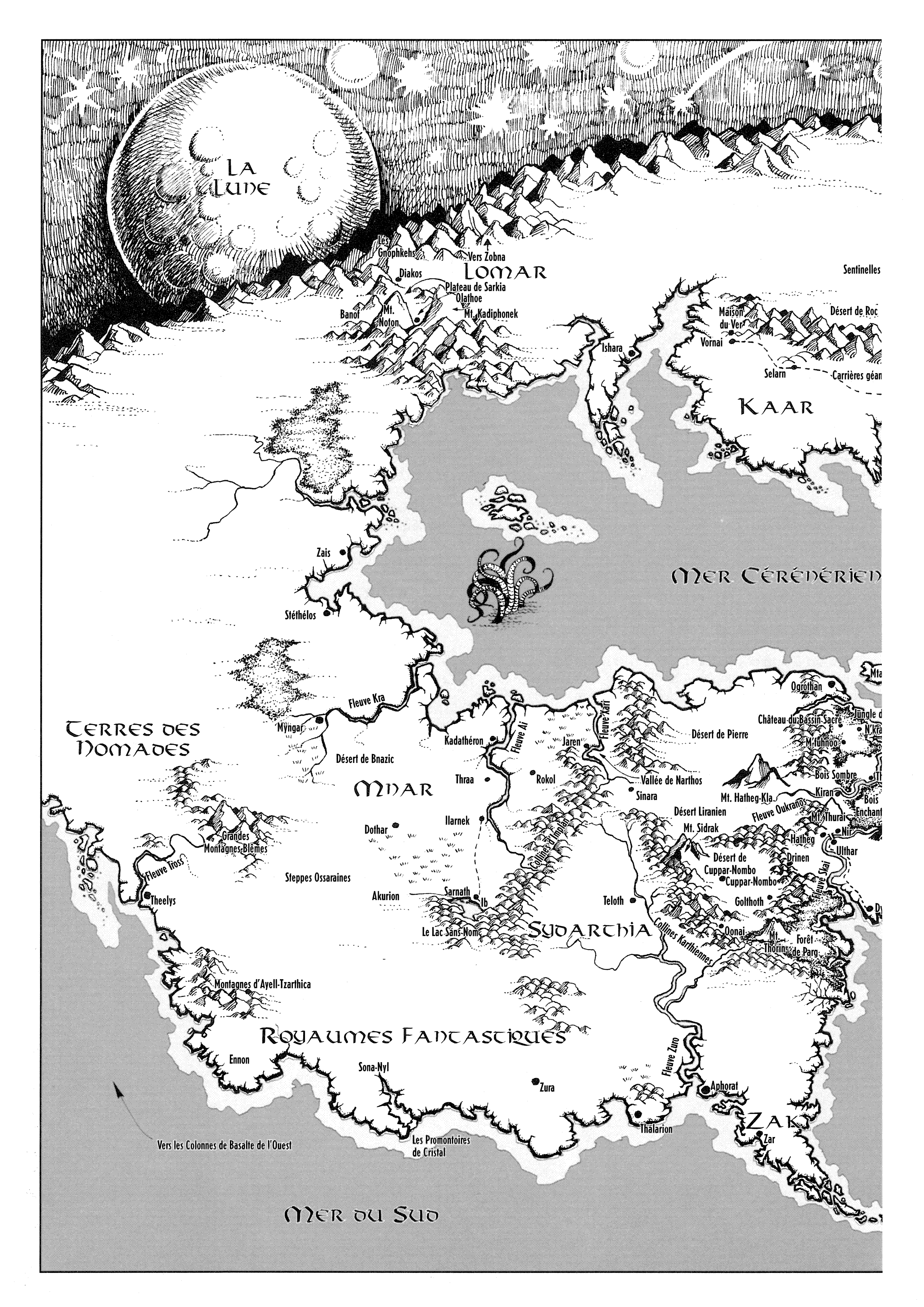
COUR D'AZATHOTH : Dans une partie de l'univers où les contours et les formes n'existent pas, des gaz intelligents réfléchissent à la nature de la vie. La cour insensée d'Azathoth se trouve au-delà de leur domaine et seuls trois rêveurs en sont jamais retournés. À la cour d'Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, aveugles et fous, poursuivent sans fin leur danse gigantesque, guidés par la mélopée monotone d'une flûte diabolique. La cour d'Azathoth occupe le centre de l'Univers et peut être atteinte par l'espace.

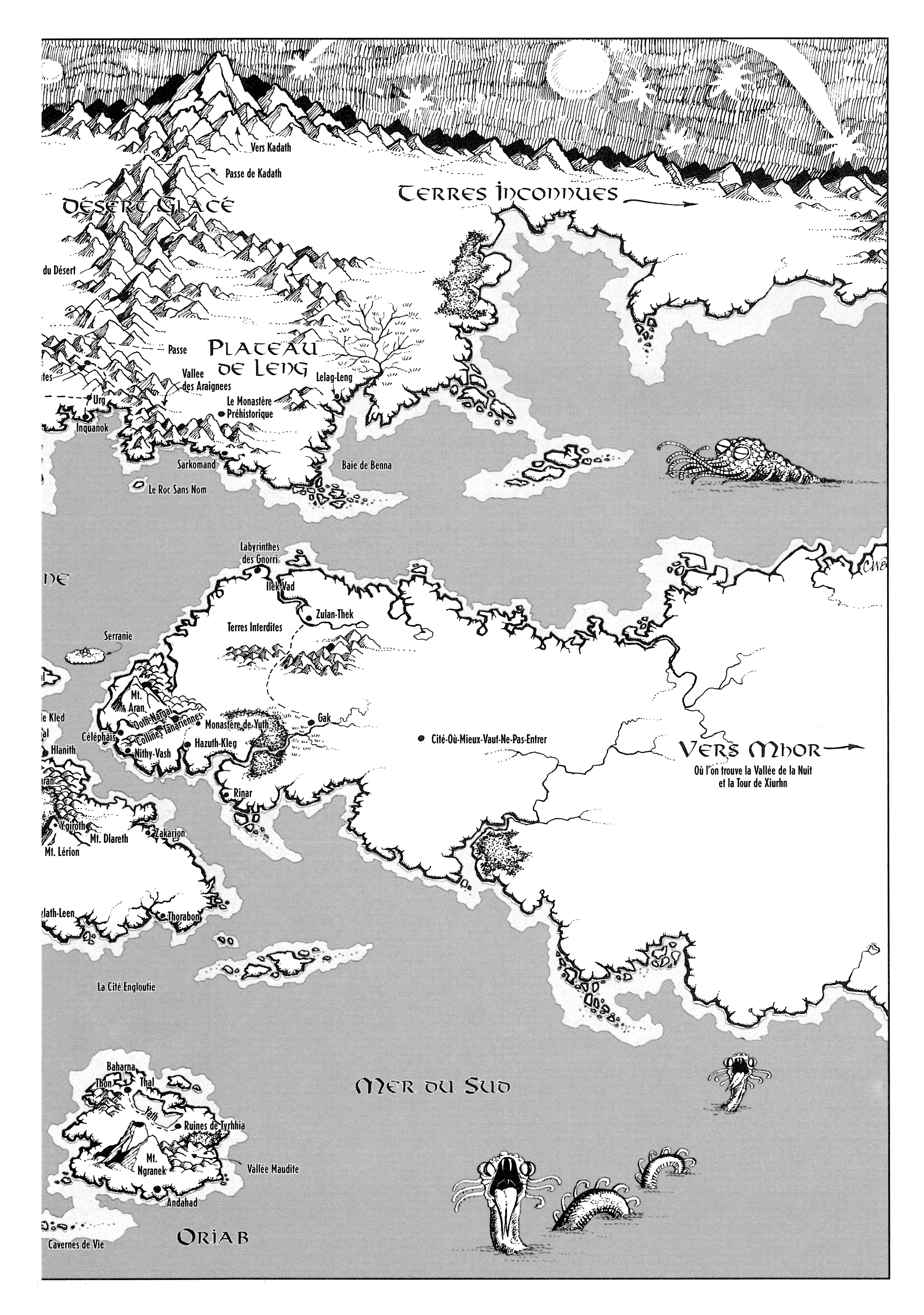
NHHNGR : Une des deux Contrées du Rêve extraterrestres qui s'étendent au-delà de Kadath.

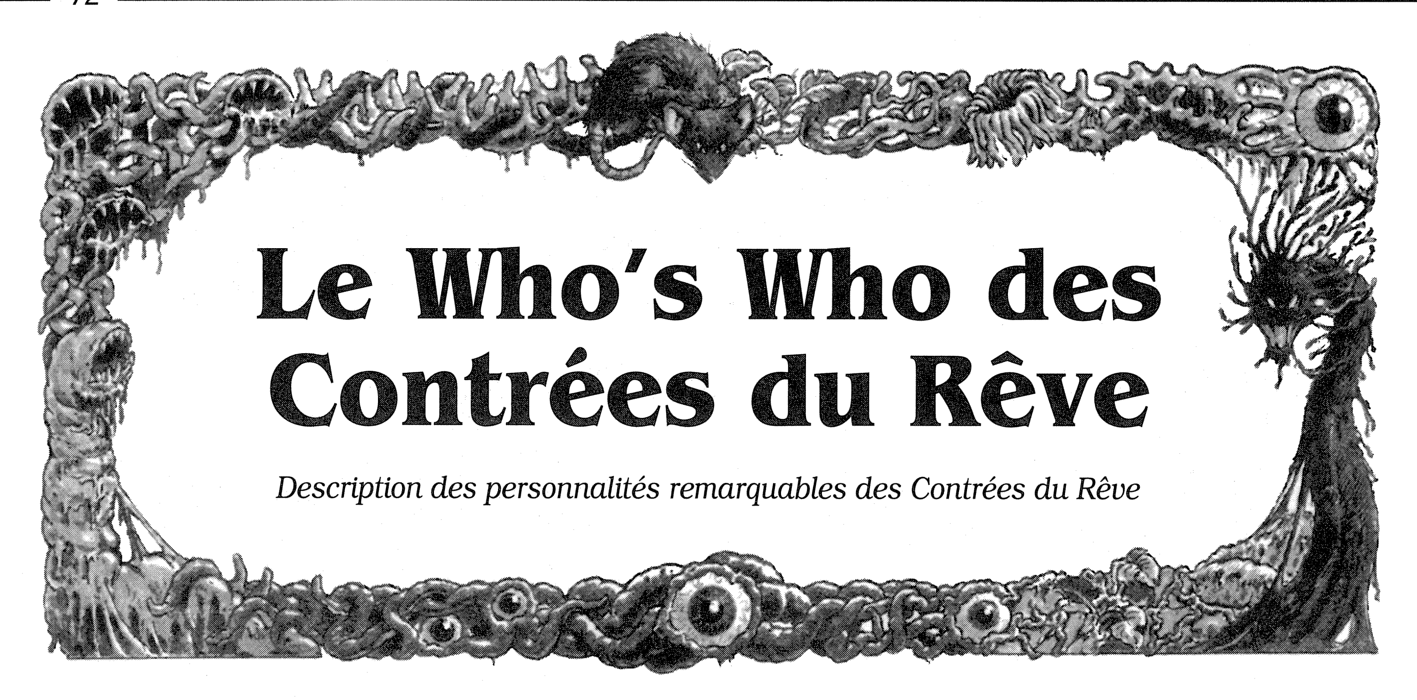
SARRUB : Un royaume magique qui s'étend dans l'espace au-delà de la lune. C'était autrefois un pays célèbre pour son vin, mais nul n'en a entendu parler depuis des années.

YR : Une Contrée du Rêve extraterrestre au-delà de Kadath.

YUNDU : Un monde très éloigné dans l'espace des Contrées du Rêve. Aucun soleil n'éclaire ce monde autour duquel tourne un anneau de charbons ardents. Le jour et la nuit sont remplacés par un crépuscule perpétuel. C'est ici que vivent les Wénéliens.


La Lune
Les Gnophkehs
Vers Zobna
Diakos
Lomar
Plateau de Sarkia
Olathoe
Banof
Mt. Noton
Mt. Kadiphonek
Sentinelles
Maison du Ver
Désert de Roc
Vornai
Ishara
Selarn
Kaar
Zais
Stéthélos
Fleuve Kra
Myngar
Terres des Nomades
Désert de Bnazic
Kadathéron
Fleuve Ai
Fleuve Xari
Jaren
Rokol
Désert de Pierre
Ogrothan
Château du Bassin Sacré
M'fuhnoo
Bois Sombre
Kiran
Bois Enchant
Mnar
Thraa
Vallée de Narthos
Sinara
Mt. Hatheg-Kla
Fleuve Oukranos
Mt. Thurai
Nir
Désert Liranien
Mt. Sidrak
Hatheg
Ulthar
Drinen
Fleuve Skai
Désert de Cuppar-Nombo
Cuppar-Nombo
Golthoth
Collines d'Implan
Ilarnek
Dothar
Grandes Montagnes Blêmes
Fleuve Tross
Steppes Ossaraines
Theelys
Akurion
Sarnath
Ib
Teloth
Le Lac Sans-Nom
Sydarthia
Collines Karthiennes
Oonai
Mt. Thorin
Forêt de Parg
Montagnes d'Ayell-Tzarthica
Royaumes Fantastiques
Ennon
Sona-Nyl
Zura
Fleuve Zuro
Aphorat
Zak
Zar
Thalarion
Les Promontoires de Cristal
Vers les Colonnes de Basalte de l'Ouest
Mer du Sud


Vers Kadath
Passe de Kadath
Désert Glacé
Terres Inconnues
du Désert
Passe
Plateau de Leng
Vallee des Araignees
Lelag-Leng
Urg
Le Monastère Préhistorique
Inquanok
Sarkomand
Baie de Benna
Le Roc Sans Nom
Labyrinthes des Gnorri
Ilek-Vad
Zulan-Thek
Terres Interdites
Serranie
Mt. Aran
Ooth-Nargai
Collines Tanariennes
Monastère de Yuth
Gak
Le Kled
Céléphaïs
Hlanith
Nithy-Vash
Hazuth-Kleg
Cité-Où-Mieux-Vaut-Ne-Pas-Entrer
Vers Mhor
Où l'on trouve la Vallée de la Nuit
et la Tour de Xiurhn
Rinar
Ygiroth
Mt. Dlareth
Zakarion
Mt. Lérion
Thorabon
La Cité Engloutie
Mer du Sud
Baharna
Thon
Thal
Yath
Ruines de Tyrhhia
Mt. Ngranek
Vallée Maudite
Andahad
Oriab
Cavernes de Vie

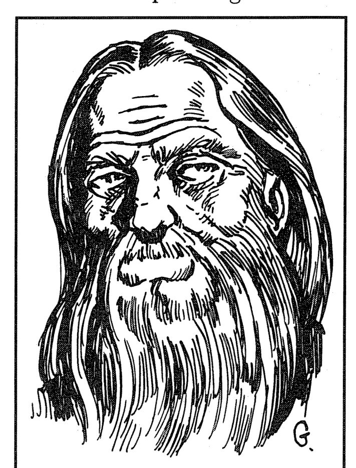


Le Who's Who des Contrées du Rêve

Description des personnalités remarquables des Contrées du Rêve

Atal le Grand Prêtre

Atal, le grand prêtre de la cité d'Ulthar, est l'un des hommes les plus sages des Contrées du Rêve. C'est lui qui accompagnait Barzai le Sage dans sa fatale ascension du Mont Hatheg-Kla. Il a presque trois cents ans et, bien que la faiblesse ait gagné son corps, son âme et son esprit sont plus forts que du temps de sa jeunesse. Vieux et fragile, il n'en a pas moins belle allure. Sa barbe de neige est si longue qu'elle frôle le sol.



Il en sait long sur les Grandes Entités, les Dieux de la Terre et les Contrées du Rêve. Il n'aime pas partager ce savoir, craignant les catastrophes qu'il peut susciter, mais toute son intelligence ne lui évite pas de se faire piéger comme un enfant et de divulguer des bribes de ces secrets...

Atal passe le plus clair de son temps dans un sanctuaire de la plus haute tour d'Ulthar; il y contemple les Contrées du Rêve en songeant à sa jeunesse.

Atal, Grand Prêtre d'Ulthar

FOR 8	CON 9	TAI 15	INT 19	POU 27
DEX 12	APP 15	ÉDU 30	SAN 38	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Sortilèges : Anathème, Anneaux Concentriques du Ver, Barrière Oblongue, Bouclier de Flammes, Brume d'Argent, Cascades de Florin, Déflexion, Écran Équilatéral, Esprit d'Acier, Flamme de Lambent, Fournaise de Bolonath, Invoquer un Eft-Lampe, Lévitation Incontrôlée, Microcosme de Cristal, Rideaux de Dentelle de Hish, Stabilité.

Compétences : Astronomie 71 %, Écouter 40 %, Géologie 69 %, Histoire Naturelle 84 %, Médecine 30 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Occultisme 99 %, Premiers soins 40 %, Savoir Onirique 89 %.

Adresse : Ulthar (L'Ouest).

Barzai le Sage

Barzai était un fanatique qui étudiait sans relâche les livres interdits. Il en savait long sur les Grandes Entités et leurs coutumes, et était sûr de les vaincre si besoin était. Mais il comptait sans la puissance des Dieux Extérieurs, ces dieux du vide qui surveillent les faibles dieux des Contrées du Rêve Terrestres. Il a maintenant disparu à jamais.

De son vivant, il était l'un des plus puissants sorciers des Contrées du Rêve et connaissait maints sortilèges à présent perdus pour la postérité. L'imposant pouvoir d'Atal, son émule qui lui a survécu, laisse rêveur quant aux talents du maître défunt.

Le Capitaine du Bateau Blanc

Le Capitaine est un grand barbu en tunique. Son bateau croise près des frontières du Monde de l'Éveil et embarque les rêveurs méritants pour les déposer dans les Contrées du Rêve. Sona-Nyl est son port d'attache, mais il sait comment rejoindre n'importe quel port des Contrées, Serranie y compris. Il ne met pied à terre qu'en Sona-Nyl, Ennon ou Cathurie.



Le Capitaine du Bateau Blanc est lié aux rêveurs de la famille Elton par des aventures communes. Par deux fois, la première avec Basil et la seconde avec Nathaniel, il a cherché à gagner la Cathurie en leur compagnie. La seconde expédition a été couronnée de succès, mais il est convaincu que s'il faisait de nouveau voile vers ce Pays de l'Espoir, il y perdrait son navire et la vie.

Le Capitaine du Bateau Blanc, Capitaine au long cours

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 15	POU 14
DEX 12	APP 13	ÉDU 13	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cimeterre 75 %, 1D8+1 + bd.

Sortilèges : Créer un Portail.

Compétences : Discrétion 45 %, Écouter 60 %, Grimper 65 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Nager 75 %, Navigation 95 %, Piloter un Navire 99 %, Premiers Soins 50 %, Savoir Onirique 99 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Adresse : Le Bateau Blanc.

Randolph Carter

Carter est un des plus grands rêveurs jamais apparus sur Terre et seul le Roi Kuranes le surpasse par ses hauts faits dans les Contrées du Rêve. Il a exploré les plus lointains confins des terres du rêve pendant sa jeunesse et même réussi à localiser la secrète Kadath dans le Désert Glacé. Après trente ans, son enracinement croissant dans le Monde de l'Éveil ne lui a plus permis de gagner les Contrées du Rêve par les voies oniriques. Il a passé le reste de sa vie à fouiller ciel et terre à la recherche d'un autre chemin d'accès.



Note : Les caractéristiques données ici décrivent Randolph Carter en 1904 à l'âge de 30 ans, juste après sa quête de Kadath. Elles sont légèrement différentes de celles qui figurent dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, celles du Carter de 54 ans.

Randolph Carter, Rêveur expert

FOR 15	CON 17	TAI 15	INT 18	POU 16
DEX 15	APP 16	ÉDU 18	SAN 65	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cimeterre 75 %, 1D8+1 + bd ;
Dague 70 %, 1D4+2 + bd.

Compétences : Amour des Vieux Livres 59 %, Anglais 90 %, Apprécier les Artistes Excentriques 47 %, Art (Architecture Coloniale) 35 %, Bibliothèque 55 %, Chat 35 %, Crédit 60 %, Français 30 %, Goule 30 %, Histoire 38 %, Monter les Montures Inhabituelles 45 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Navigation 35 %, Persuasion 55 %, Philosophie 56 %, Psychologie 50 %, Rêver 62 %, Savoir Onirique 70 %, Traiter avec les Éditeurs 10 %, Zoog 20 %.

Sortilèges : Aucun.

Adresse : En voyage.

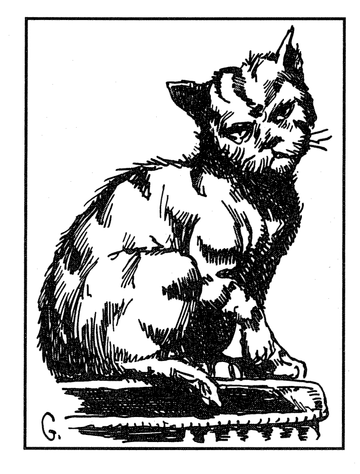
Général des Chats d'Ulthar

Ce vieux matou est le commandant suprême de toutes les armées de chats des Contrées du Rêve. Il arbore les marques de ses campagnes — une queue raccourcie, une oreille à moitié arrachée et une patte avant boiteuse — avec fierté et dignité. Elles lui valent le respect de tous les chats des Contrées du Rêve. Le Général a établi sa résidence dans la boutique de Woth le boulanger d'Ulthar.

Général des Chats d'Ulthar, Guerrier félin

FOR 2	CON 14	TAI 2	INT 15	POU 16
DEX 38	APP 11			PV 8

Bonus aux dommages : -1D6.



Armes : Griffes 80 %, 1D6+1 + bd ;
Lacération 70 %, 3D3 + bd ;
Morsure 75 %, 1D6 + bd.

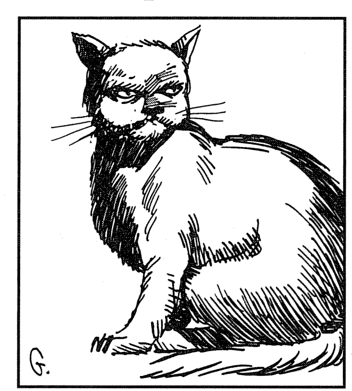
Sortilèges : Il est capable, comme tous les chats, de bondir à travers l'espace.

Compétences : Art (Militaire) 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 75 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 65 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Adresse : Ulthar (L'Ouest).

Patriarche des Chats de Céléphaïs

Ce maltais solennel vit près du Bazar des Bouchers Ovins de Céléphaïs. Âgé de plus de 250 ans, il est le doyen des chats des Contrées du Rêve qui le considèrent comme le plus sage d'entre eux. Le Patriarche de Céléphaïs garde généralement ses distances avec les humains. Seuls ceux qui savent l'impressionner d'une manière ou d'une autre, ou bénéficient d'une introduction quelconque émanant d'un chat influent, obtiennent son attention. Il partage pourtant avec plaisir ses trésors de savoir avec les humains qui ont su conquérir sa sympathie et lui montrer le respect qui lui est dû.



Chat-Patriarche de Céléphaïs, Dirigeant félin

FOR 1	CON 10	TAI 1	INT 17	POU 16
DEX 30	APP 13			PV 6

Bonus aux dommages : -1D6.

Armes : Griffes 55 %, 1D3 + bd ;
Lacération 45 %, 2D3 + bd ;
Morsure 50 %, 1D4 + bd.

Sortilèges : Il est capable, comme tous les chats, de bondir à travers l'espace.

Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Savoir du Rêve 70 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Adresse : Céléphaïs (L'Est).

Les Ducs d'Ishara

Ces deux Ducs d'Ishara autoproclamés sont jumeaux. Seuls leurs comportements respectifs et la vilaine cicatrice de duel sur l'œil droit de Byharrid permettent de les distinguer l'un de l'autre. Les deux frères sont généralement vêtus de fourrures brodées d'or, de cuissardes rouge vif et d'une bonne quantité de bijoux en or. Byharrid est généralement considéré comme le chef véritable ; c'est un tyranneau toujours prêt à l'action. Il ne recule devant rien pour atteindre ses buts et personnifie les idées de Machiavel. Gathnod est un mou cruel, un Caligula au petit pied. Il adore infliger douleur et souffrance et ses appétits ne connaissent aucun frein.



Pour beaucoup, les Ducs sont infréquentables. Ils ont essayé à plusieurs reprises de prendre pied dans les cercles supérieurs par le biais d'un mariage arrangé, mais leur réputation désastreuse les a forcés à lancer leur ligne de plus en plus loin de chez eux. Prisonniers de leur avidité et de leur soif de pouvoir, ils ont secrètement — seuls quelques serviteurs de confiance sont au courant — cédé à l'influence des Grands Anciens et complotent maintenant avec les marchands des galères noires et les Bêtes Lunaires qui les dirigent.

Byharrid-Imon Ishara, Homme d'action

FOR 18	CON 15	TAI 15	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 11	ÉDU 10	SAN 25	PV 15

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ;
Couteau 70 %, 1D4 + bd ;
Sabre 70 %, 1D8+1 + bd.

Compétences : Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Monter à Cheval 60 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 55 %, Savoir Onirique 25 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Adresse : Ishara (Le Nord).

Gathnod-Natz'ill Ishara, Persécuteur

FOR 13	CON 10	TAI 15	INT 14	POU 14
DEX 15	APP 12	ÉDU 11	SAN 23	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 35 %, 1D3 + bd ;
Couteau 40 %, 1D6 + bd.

Compétences : Art (Torture) 55 %, Baratin 40 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 35 %, Écouter 50 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Persuasion 45 %, Savoir Onirique 30 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Adresse : Ishara (Le Nord).

Basil Elton

Basil Elton fut l'un des plus grands rêveurs au monde. Dans le Monde de l'Éveil, il est gardien de phare dans le Maine. Ayant trouvé la mort onirique dans une vaine recherche de Cathurie, il ne pourra plus jamais entrer dans les Contrées du Rêve. Il est pour toujours prisonnier du Monde de l'Éveil, ce qui le rend fort mélancolique. Il reste pourtant un homme bon, toujours prêt à aider ceux qui peuvent encore rêver.

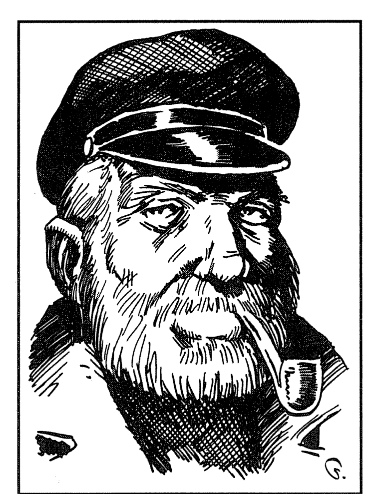
Basil Elton, Rêveur déchu

FOR 11	CON 13	TAI 13	INT 16	POU 20
DEX 13	APP 15	ÉDU 14	SAN 22	PV 13

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Couteau 60 %, 1D6.

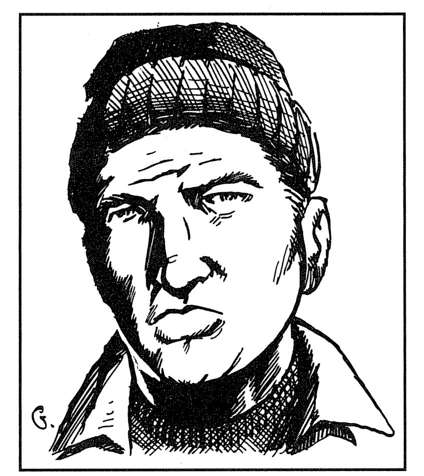
Compétences : Baratin 30 %, Biologie 41 %, Botanique 41 %, Chimie 23 %, Discrétion 69 %, Géologie 24 %, Grimper 80 %, Histoire Naturelle 19 %, Lancer 56 %, Marchandage 25 %, Mythe de Cthulhu 33 %, Nager 80 %, Navigation 52 %, Occultisme 21 %, Persuasion 51 %, Piloter un Bateau 40 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 28 %, Rêver 0 %, Sauter 57 %, Savoir Onirique 78 %.



Adresse : Kingsport (Monde de l'Éveil).

Nathaniel Elton

Nathaniel est le petit-fils de Basil Elton. Il est, comme son grand-père avant lui, gardien du phare nord de Kingsport. Il a lui aussi reçu la visite du Bateau Blanc et rejoint le pays d'Ennon. Là, Ward Phillips et sa lampe magique lui ont montré la seule route permettant d'atteindre la Cathurie sain et sauf. Armé de cette connaissance, lui et le Bateau Blanc ont traversé les Colonnes de Basalte de l'Ouest et visité la splendide Cathurie.



Nathaniel Elton, Gardien de phare et rêveur

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 15	POU 13
DEX 14	APP 13	ÉDU 13	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ;
Coutelas 50 %, 1D6 + bd.

Compétences : Discrétion 45 %, Écouter 60 %, Grimper 55 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Nager 75 %, Navigation 50 %, Piloter un Navire 45 %, Premiers Soins 50 %, Rêver 35 %, Savoir Onirique 50 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Adresse : Kingsport (Monde de l'Éveil).

Getech

Getech tient une curieuse petite boutique de la cité de Nithy-Vash. Coincée entre deux maisons abandonnées, celle-ci est perdue au milieu des entrepôts du quartier commerçant. Getech y propose quantité de marchandises rares et merveilleuses, épices de terres lointaines, soieries précieuses, idoles de jade ou d'ivoire représentant des dieux obscurs, herbes et poisons divers et aussi des ouvrages rédigés dans des écritures indéchiffrables.

Getech est un petit homme. Seuls son crâne chauve et ses yeux globuleux émergent de ses vêtements noirs beaucoup trop grands pour lui. Il est capable d'obtenir n'importe quel

article inhabituel ou introuvable recherché par ses commanditaires et n'hésite pas à attirer les clients solitaires dans son arrière-boutique pour les dépouiller de ce qui l'intéresse.

Getech, Vendeur d'articles rares et étranges

FOR 10	CON 12	TAI 6	INT 15	POU 16
DEX 14	APP 11	ÉDU 3	SAN 0	PV 9



Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Matraque 60 %, 1D8 + bd.

Compétences : Crédit 35 %, Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Marchandage 70 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges : Jusqu'à 10 sorts au choix du Gardien.

Adresse : Nithy-Vash (L'Est).

Haon-Dor

Haon-Dor est un puissant sorcier préhumain d'Hyperborée, un pays du Monde de l'Éveil des origines. Il y a bien longtemps, il vivait sous le Mont Voormithadreth et entretenait des relations avec ces Hommes Serpents qui adoraient Tsathoggua et avaient échappé à la destruction de Yoth. Par la suite, il devait fuir vers la colonie de Krannoria en Hyperborée, puis vers Saturne par le Portail d'Eibon. Il est maintenant installé sur la face cachée de la lune, à faible distance de la cité des Bêtes Lunaires.



Haon-Dor est très grand, peut-être deux mètres cinquante, et bien plus maigre que la moyenne humaine. Ses traits ne sont pas vraiment connus car il maintient toujours son visage dans l'ombre de son capuchon et ses mains cachées dans ses manches. Il parle d'une voix à la fois sifflante et vibrante. Il peut se transformer à volonté en un serpent à sonnette de quatre mètres cinquante et sa morsure est alors extrêmement venimeuse.

Haon-Dor veut retourner dans le Monde de l'Éveil. Pour ce faire, il a besoin que des investigateurs entrés physiquement dans les Contrées du Rêve lui ouvrent la voie. Une fois rentré dans le Monde de l'Éveil, il compte bien dominer de nouveau le globe de son influence malfaisante.

Haon-Dor, Sorcier hyperboréen

FOR 14	CON 12	TAI 13	INT 20	POU 25
DEX 14	APP 9	ÉDU 16	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffes 35 %, 1D3 + bd;
Morsure * 40 %, 1D3+1 + bd + poison de TOX 13.
**seulement sous sa forme de serpent.*

Armure : 1 point d'écaille sous forme de serpent.

Compétences : Aklo 65 %, Anglais 60 %, Astronomie 70 %, Bête Lunaire 48 %, Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Histoire (de l'Hyperborée) 60 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Nacaal 55 %, Occultisme 95 %, Savoir Onirique 35 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges** : Contacter Mnomquah, Contacter Tsathoggua, Contacter un Homme Serpent, Contacter une Bête Lunaire, Invoquer Contrôler un Shoggoth, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler une Larve Amorphe.
*** Haon-Dor connaît éventuellement d'autres sorts si le Gardien le souhaite.*

Perte de SAN : Voir Haon-Dor sous sa forme naturelle fait perdre 0/1 point auquel s'ajoute 1D3 autres s'il change de forme.

Adresse : L'Autre Bendal-Dolum (La Lune).

Haragrim

Haragrim est l'un des capitaines de chevalerie de Kuranes. Il chevaucha dans le cortège qui, un jour déjà fort ancien, se mit en marche pour aller quérir Kuranes et le ramener à Céléphaïs pour qu'il y règne à jamais. Son épée a été forgée dans un métal magique transparent comme du cristal et sa masse d'armes sculptée en forme de tête de lion. Le principe magique de son épée est qu'aucun poltron ne peut la tirer de son fourreau. Haragrim allie une grande sévérité à une indéfectible loyauté envers Kuranes. C'est le chevalier de Céléphaïs le plus renommé pour sa vaillance et sa bravoure.



Haragrim, Chevalier de Céléphaïs

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 12	POU 13
DEX 11	APP 13	ÉDU 9	SAN 70	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Épée de Chevalier 73 %, 1D10+1 + bd;
Lance 85 %, 1D10+1 + bd;
Masse 60 %, 1D10 + bd.

Compétences : Lancer 48 %, Monter à Cheval 87 %, Premiers Soins 45 %, Suivre une Piste 61 %.

Adresse : Céléphaïs (L'Est).

Grand Prêtre de Nath-Horthath

À Céléphaïs, le Grand Prêtre de Nath-Horthath est le savant le plus expert en matière de religions. Naturellement, il célèbre plus particulièrement le culte de Nath-Horthath, mais il connaît par ailleurs nombre de prières et de rituels convenant à l'adoration d'autres dieux. Il égale presque Atal en sagesse et en sait plus que lui sur les divers cultes des Contrées.

Grand Prêtre de Nath-Horthath, Prophète de Céléphaïs

FOR 12	CON 10	TAI 11	INT 18	POU 29
DEX 9	APP 13	ÉDU 22	SAN 48	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Compétences : Archéologie 19 %, Art (Chant) 65 %, Géologie 45 %, Histoire Naturelle 45 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Occultisme 89 %, Persuasion 93 %, Savoir Onirique 77 %.



Sortilèges : Bouclier de Flammes, Contacter Nath-Horthath, Éblouissement Séraphique, Esprit d'Acier, Invoquer un Blupe, Invoquer un Eft-Lampe, Lassitude de Phein, Microcosme de Cristal, Souffle Stupéfiant, Sphères Pourpres de Ptath, Tissage Infernal, Traits d'Émeraude de Ptath, Vague de Chaleur Katarienne, X Vivant.

Adresse : Céléphaïs (L'Est).

Ibbix

Ibbix est un rude vieillard à la peau parcheminée, aux yeux verts et vifs, et au crâne aussi chauve qu'un œuf. Il connaît le nom de chaque bateau qui quitte le port et peut reconnaître tous ceux qui sont un jour passés dans ses bassins. C'est un misogyne notoire. Il ne manifestera quelque aménité aux rêveurs que si les éléments féminins du groupe s'en vont. C'est un homme d'une grande modestie, qui réprouve les beuveries — il commence et finit sa journée sur la même pinte de rhum.



Ibbix, Capitaine du port de Céléphaïs

FOR 14	CON 16	TAI 12	INT 16	POU 14
DEX 17	APP 10	ÉDU 8	SAN 72	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ;
Gaffe 56 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Comptabilité 59 %, Grimper 80 %, Marchandage 73 %, Navigation 69 %, Piloter Bateau 93 %, Trouver Objet Caché 94 %.

Adresse : Céléphaïs (L'Est).

Le sculpteur sur glace de l'Aran

Cet homme vit dans les neiges éternelles du Mont Aran. Il ne descend jamais de son domaine gelé. Ce petit bonhomme vêtu d'un pantalon, d'un surcot et de bottes doublés de fourrure porte un bonnet de laine. Sa peau est très pâle, presque translucide, ses cheveux et moustaches sont parfaitement blancs et ses yeux d'un bleu gris perçant. Il se montre très amical envers ceux qui grimpent jusqu'à son domaine, mais cette façade cache de sombres intentions.



La résidence du sculpteur sur glace fourmille des statues qu'il a créées. Chacune fait partie d'une paire : une sculpture sur glace et le modèle original gelé. Il tente de faire la statue de quiconque lui rend visite, une procédure qui lui coûte 10 Points de Magie. Au fur et à mesure que son œuvre progresse, que chaque partie du corps du modèle est, tour à tour, parfaitement reproduite, ce dernier sent celles-ci s'engourdir, puis geler jusqu'à la paralysie totale. Le sculpteur commence généralement par les membres et il lui faut 2D6 rounds pour mener à bien une statue complète. La compétence Rêver permet éventuellement à la victime de réintégrer sa forme véritable si le Gardien le désire.

Si on lui demande pourquoi il traite ainsi ceux qui gravissent la montagne, le Sculpteur sur Glace répond que ses sujets viennent à lui volontairement après s'être lassés de la vie et qu'il est de son devoir de les soulager de leurs misères.

Le Sculpteur sur Glace, Artiste miséricordieux

FOR 10	CON 12	TAI 9	INT 15	POU 16
DEX 14	APP 9	ÉDU 0	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Hache à Glace 80 %, 1D8+1.

Compétences : Art (Sculpture) 75 %, Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Grimper 55 %, Savoir Onirique 40 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges : Peut changer en glace ses modèles.

Adresse : Mont Aran (L'Est).

Kaman-Thah et Nasht

Ce sont les deux prêtres qui demeurent dans la Caverne de la Flamme. Ils ne dorment ni ne mangent ; entre chaque arrivée de visiteurs, leur temps s'écoule en prière et en méditation. Ils peuvent considérablement renseigner les nouveaux rêveurs sur la conduite qu'il convient d'observer dans les Contrées du Rêve et se montrent affables et bienveillants tant qu'on ne les provoque pas. Tout rêveur grossier à leur égard se réveille instantanément et retrouve son corps, à jamais incapable de pénétrer dans les Contrées du



Rêve. Après cela, il ne peut plus se présenter dans la Caverne de la Flamme, à moins qu'un rêveur de ses amis ne parvienne à convaincre Kaman-Thah et Nasht que le réprouvé s'est amendé.

La Santé Mentale n'est pas une caractéristique significative en ce qui concerne ces prêtres des Contrées du Rêve, qui peuvent contempler sans ciller l'indicible forme d'Azathoth...

Kaman-Thah, Prêtre de la Caverne de la Flamme

FOR 14	CON 15	TAI 17	INT 24	POU 96
DEX 16	APP 17	ÉDU 90	SAN/	PV 16

Compétences : Art (Chant) 99 %, Mythe de Cthulhu 99 %, Persuasion 99 %, Savoir Onirique 99 %.

Sortilèges : Tous les sorts utilisables dans les Contrées du Rêve, à l'exception de Appeler, Contacter et Contrôler.

Capacité Spéciale : Peut à volonté renvoyer un rêveur dans le Monde de l'Éveil.

Adresse : Caverne de la Flamme (L'Ouest).

Nasht, Second Prêtre

FOR 16	CON 17	TAI 19	INT 20	POU 82
DEX 18	APP 15	ÉDU 90	SAN/	PV 18

Compétences : Art (Chant) 99 %, Mythe de Cthulhu 99 %, Persuasion 99 %, Savoir Onirique 99 %.

Sortilèges : Tous les sorts utilisables dans les Contrées du Rêve, à l'exception de Appeler, Contacter et Contrôler.

Capacité Spéciale : Peut à volonté renvoyer un rêveur dans le Monde de l'Éveil.

Adresse : Caverne de la Flamme (L'Ouest).

Roi Kuranes

Le Roi Kuranes est peut-être le plus grand rêveur qui a jamais vécu. Il découvrit les Contrées du Rêve à un âge précoce et engendra dans ses rêves la cité de Céléphaïs. Il règne à présent sur le pays d'Ooth-Nargai tout entier, ainsi que sur Serranie, la cité marmoréenne des nuages. Dans le Monde de l'Éveil, il avait abusé des drogues et n'était plus qu'une ombre, celle d'un homme autrefois riche et puissant qui s'était ruiné dans sa quête des Contrées du Rêve. À sa mort dans le Monde de l'Éveil, il a rejoint Céléphaïs où il est devenu roi. Il y a vécu heureux pendant de nombreuses décennies, mais il est maintenant rongé par le mal du pays et a fait édifier près de sa cité un village évoquant fortement sa Cornouailles natale, Cornouailles-Sur-Mer.



En rêveur aventureux, Kuranes a voyagé sous bien d'autres cieux que ceux des Contrées du Rêve Terrestres. Il est le seul rêveur à être jamais revenu sain et sauf du trône d'Azathoth. Randolph Carter et le Roi Kuranes sont de vieux amis.

Roi Kuranes, Souverain de Céléphaïs et Serranie

FOR 17	CON 18	TAI 11	INT 17	POU 34
DEX 15	APP 15	ÉDU 20	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Épée 92 %, 1D8+1 + bd.

Compétences : Baratin 64 %, Discrétion 56 %, Écouter 68 %, Histoire Naturelle 58 %, Marchandage 67 %, Monter à Cheval 86 %, Mythe de Cthulhu 44 %, Nager 63 %, Navigation 61 %, Persuasion 94 %, Piloter Bateau 45 %, Piloter Galion Céleste 60 %, Rêver 99 %, Savoir Onirique 94 %, Se Cacher 66 %.

Sortilèges : Cascades de Florin, Déflexion, Éblouissement Séraphique, Écran Équilatéral, Foudroiement de Malenkamon, Invisibilité, Invoquer un Eft-Lampe, Invoquer une Ombre, Lassitude de Phein, Microcosme de Cristal, Mur Opaque, Rideaux de Dentelle de Hish, Traits d'Émeraude de Ptath, Vaillance de Throth, Vent Viride, Vortex du Voyage Lointain.

Adresse : Céléphaïs (L'Est).

L'Eidolon Lathi

L'Eidolon Lathi règne sur les Hommes-Termites, les Hommites de Thalarion. Il s'agit apparemment d'une femme, une beauté aux longs cheveux blonds, yeux brillants et peau mordorée. La partie inférieure de son corps disparaît dans les replis de sa tunique, mais, en réalité, ce qu'elle dissimule derrière elle est, en fait, l'abdomen d'une reine termite géante, une masse beaucoup plus importante que son torse humain. Cet abdomen repose dans une salle derrière son trône, une chambre nuptiale où elle fait conduire ses infortunés partenaires. Elle est incapable de se déplacer par ses propres moyens et plusieurs Hommites ouvriers doivent l'aider à se mouvoir de salle en salle. C'est pour cette raison qu'on la trouve presque toujours dans la salle du trône.



C'est dans la salle du trône que tous les prisonniers comparaissent devant elle. Elle considère les femmes comme des menaces et les fait systématiquement jeter dans des sortes d'oubliettes où elles dépérissent lentement. Les prisonniers mâles dont elle apprécie l'apparence (APP 13 ou plus) subissent ses tentatives de séduction et d'accouplement. Lathi accroît la population de son peuple en s'accouplant avec ses Hommites bourdons, mais ce n'est qu'avec les mâles humains qu'elle trouve le plaisir.

Cet accouplement donne lieu à un jet de POU contre POU entre Lathi et son amant. Si elle l'emporte, elle draine complètement ce dernier de son essence vitale et le tue. En de rares occasions, certains étalons survivent quelque temps à son désir vorace. Ces malheureux sont soigneusement gardés en vie jusqu'à ce que les insatiables appétits de la reine finissent par les tuer. La victime perd 1D4/1D10 points de SAN chaque fois qu'elle est forcée à un de ces accouplements monstrueux. Quand la mort survient, c'est une coquille vide que Lathi libère enfin de son étreinte. Tous les témoins d'un accouplement perdent 1/1D4 points de SAN.

Lathi, comme toutes les femelles de son espèce, peut, du bout de ses doigts, projeter des sortes de fils d'araignée capables d'entraver une proie. Elle ne combat pas en personne tant qu'elle dispose de serviteurs pour la protéger. Elle est généralement entourée de 1D6 servantes et de 1D10 guerriers.

L'Eidolon Lathi, Reine de Thalarion

FOR 10	CON 16	TAI 24	INT 15	POU 16
DEX 8	APP 18	ÉDU 14	SAN 0	PV 20

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 25 %, 1D3 + bd.

Compétences : Écouter 75 %, Persuasion (Séduction) 75 %, Savoir Onirique 70 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges : Lathi peut plier à sa volonté n'importe quel Hommite par ordre télépathique.

Perte de SAN : Voir le corps de Lathi en totalité coûte 1/1D6 points.

Adresse : Thalarion (L'Ouest).

Nuguth-Yug

Nuguth-Yug est ce prêtre qui vit dans le Temple de Nodens de la vallée de Pnath. Il a autrefois étudié la magie sous la direction de Hezethub, le maître sorcier de la cité de Narath. Hezethub l'avait envoyé dans le Monde Inférieur consulter le précédent prêtre de Nodens pour une affaire urgente, mais Nuguth-Yug l'avait trouvé mourant. Dans son dernier souffle, le vieux prêtre lui avait demandé de s'occuper du temple, de devenir à son tour un prêtre de Nodens. Nuguth-Yug avait accepté et il n'a plus quitté la vallée de Pnath depuis.



Nuguth-Yug a maintenant la quarantaine. Il arbore des cheveux longs et un teint des plus pâles. Il prend ses devoirs de prêtre de Nodens très sérieusement, mais souffre souvent de la solitude. Ses seuls compagnons sont ses Maigres Bêtes de la Nuit gardiennes et elles ne sont pas vraiment bavardes. Nuguth-Yug montre un vif intérêt pour les nouvelles du monde de la surface et offre sa modeste hospitalité à tous ceux qui lui rendent visite. Il aide de son mieux toute personne capable de pénétrer dans le temple. L'entrée du temple de Nuguth-Yug est protégée par un Signe des Anciens.

Nuguth-Yug, Prêtre de Nodens

FOR 10	CON 12	TAI 11	INT 15	POU 16
DEX 14	APP 10	ÉDU 12	SAN 50	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Compétences : Art (Chant) 50 %, Discrétion 50 %, Écouter 55 %, Maigre Bête de la Nuit 60 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

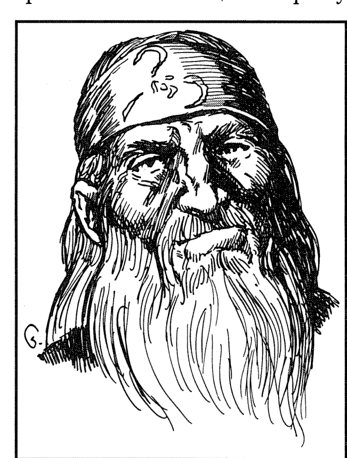
Sortilèges : Appeler et Contacter Nodens, Créer la Barrière de Naach-Tith, Flétrissement, Guérison, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens.

Adresse : Temple de Nodens (Monde Inférieur).

Nyrass le Sorcier

Nyrass est le dernier représentant d'une longue lignée de sorciers, le dernier descendant de Soomus le septième du Septième, le septième fils du septième fils du premier sorcier des Contrées du Rêve. Il vit seul dans un grand château à proximité de la cité de Theelys, loin à l'ouest. Sa bibliothèque couvre toutes les époques humaines et contient nombre d'ouvrages oubliés. Avec Atal, il est la seule personne à détenir un exemplaire du *Quatrième Livre de D'harsis*. Il n'est cependant pas sûr qu'il a su, comme Atal, déchiffrer correctement les runes cryptiques qu'il contient.

À Theelys, Nyrass suscite la peur et la méfiance, sans qu'il y ait d'autres raisons à cela que l'ignorance. En réalité, Nyrass est un aimable vieil homme. Il connaît l'histoire des Contrées du Rêve mieux qu'Atal d'Ulthar et la sorcellerie tout aussi bien. Nyrass aime la solitude et s'aventure rarement hors de son sanctuaire. On sait pourtant qu'il lui arrive de recruter secrètement des aventuriers pour certaines missions. Son goût du mystère ne cache aucune malveillance, mais reflète plutôt sa peur d'attirer l'attention.



Nyrass, Descendant de Soomus

FOR 9	CON 10	TAI 13	INT 19	POU 25
DEX 14	APP 13	ÉDU 30	SAN 30	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coutelas, 1D6.

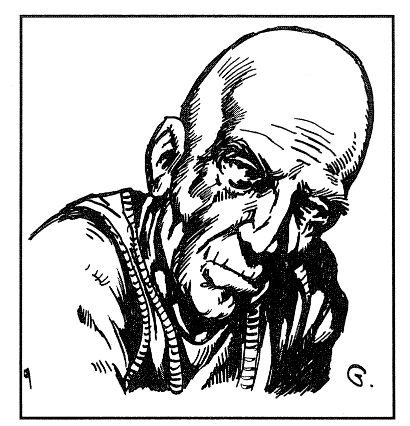
Compétences : Aklo 65 %, Astronomie 65 %, Écouter 40 %, Histoire Naturelle 70 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Occultisme 100 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 35 %, Savoir Onirique 95 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Sortilèges : Tous les sortilèges spécifiques aux Contrées du Rêve, plus 1D20 autres choisis par le Gardien.

Adresse : Theelys (L'Ouest).

Le Vieil Homme de Vornai

Il y a plus de cent ans, un jeune homme qui se riait des rumeurs concernant un certain cercle de pierre maudit avait voulu savoir quel genre de secret il recelait exactement. Il était revenu de son exploration terriblement changé ; ses cheveux étaient devenus blancs et il ne voulait pas parler de ce qu'il avait vu. Dix matins après son retour, une maison apparue dans le cercle. Et le jeune homme qui ne se ressemblait plus était allé y vivre. Maintenant, bien que personne ne se souvienne de son nom, tout le monde connaît le Vieil Homme Dont Personne n'Aime Parler et son étrange habitation, la Maison du Ver.



Le Vieil Homme est le Gardien du Signe des Anciens. Il doit entretenir la maison et les colonnes qui l'entourent de peur que ce qui gît dessous soit libéré. La rumeur lui donne plus de

cent années. Le Vieil Homme vit dans la solitude et ne fréquente les gens de Vornai que pour se ravitailler en provisions, des provisions qu'il paye en pièces d'or de pays inconnus.

Le Vieil Homme Dont Personne n'Aime Parler

FOR 10	CON 12	TAI 10	INT 15	POU 20
DEX 14	APP 9	ÉDU 0	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Dague, 1D4+2.

Sortilèges : Tous les Contacter concernant les Dieux Très Anciens et les Grandes Entités, Créer la Barrière de Naach-Tith, Œil de Lumière et de Ténèbres, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens.

Compétences : Aklo 60 %, Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Mythe de Cthulhu 90 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 50 %.

Adresse : La Maison du Ver (Le Nord).

Ward Phillips

Dans le Monde de l'Éveil, Ward Phillips écrivait des histoires d'horreur bon marché quand son grand-père lui légua la Lampe d'Alhazred. Cette lampe magique lui avait montré de nombreuses scènes du passé venues enrichir ses œuvres. Plus tard, il devait découvrir que la lampe pouvait aussi lui donner accès aux terres qu'elle dépeignait. Il l'a utilisée pour quitter le Monde de l'Éveil et gagner la Contrée du Rêve d'Ennon où il réside actuellement.



Phillips semble avoir dix-sept ans environ. Son apparence est celle d'un adolescent maladif d'un mètre soixante-dix avec des cheveux bruns, des yeux marron et un accent bostonien prononcé.

Ward Phillips, Détenteur de la Lampe d'Alhazred

FOR 10	CON 9	TAI 10	INT 15	POU 16
DEX 11	APP 10	ÉDU 17	SAN 55	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Compétences : Anglais 85 %, Bibliothèque 80 %, Écouter 45 %, Français 45 %, Histoire 65 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Occultisme 50 %, Persuasion 55 %, Savoir Onirique 70 %.

Sortilèges : La Lampe d'Alhazred lui apporte Créer une Fenêtre. Soulignons que c'est la Lampe qui lance ce sort, pas l'utilisateur.

Adresse : Ennon (L'Ouest).

Richard Upton Pickman

Alors qu'il était un artiste du Monde de l'Éveil, Pickman s'était lié d'amitié avec les Goules qui festoyaient dans les cimetières de sa Boston natale. Quand il a été rattrapé par son héritage goule, Richard a quitté le Monde de l'Éveil pour s'installer dans le royaume des Goules, dans le Monde Inférieur des Contrées du Rêve. Son intelligence lui a valu de devenir une Goule particulièrement respectée de ses congénères et quelque peu importante. Il a conservé les compétences qui étaient les siennes dans le Monde de l'Éveil, mais le manque de pratique les a considérablement amoindries. Pickman préfère vivre de son côté, même s'il lui est arrivé de prendre la tête d'un grand nombre de Goules en temps de crise.



Richard Upton Pickman, Artiste et Goule

FOR 15	CON 15	TAI 12	INT 18	POU 18
DEX 16	APP 5	ÉDU 16	SAN 10	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffes 40 %, 1D6 + bd ;
Morsure 35 %, 1D6 + mâchoires verrouillées (1D4 par round)** ;
Revolver .45* 20%, 1D10+2.
**Il ne possède plus cette arme mais sait toujours s'en servir.*
***Comme pour les Goules.*

Armure : Les projectiles et armes à feu ne lui infligent que la moitié des dommages. Arrondir à l'entier supérieur.

Compétences : Anglais 25 %, Art (Architecture Coloniale) 15 %, Art (Créations Morbides) 50 %, Art (Peinture à l'Huile) 30 %, Art (Technique du Pinceau) 40 %, Baratin 55 %, Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Goule 60 %, Latin 10 %, Monter à Cheval 65 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Psychologie 45 %, Sauter 50 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Sortilèges : Invoquer/Contrôler une Goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

Adresse : Plaine des Goules (Le Monde Inférieur).

Le Voyant aux Yeux Invisibles

Cet homme a toutes les apparences du plus grand âge. Sa maigreur est extrême et il semble que seules sa peau ridée et sa tunique recouvrent ses os. Mais ce sont ses yeux que l'on remarque tout d'abord : ses orbites sont remplies d'un vide qui rappelle les plus lointaines profondeurs de l'espace. Son père interprétait les rêves et sa mère lisait l'avenir dans les runes. Il est né avec le pouvoir de lire l'avenir d'une personne, juste en la regardant. Le Voyant explique que ses “yeux” sont ses boules de cristal.



Dépourvu d'yeux, le Voyant n'est pourtant pas

aveugle. Il vit près du port maritime de Baharna et gagne sa vie en lisant le futur des marins et des marchands qui viennent le voir. Ses prédictions sont toujours exactes, mais pas nécessairement très claires. Voir le futur d'une personne lui coûte 8 Points de Magie et une perte de SAN en rapport avec l'avenir plus ou moins funeste du sujet.

Le Voyant aux Yeux Invisibles, Diseur de bonne aventure

FOR 8	CON 9	TAI 9	INT 17	POU 17
DEX 11	APP 9	ÉDU 10	SAN 45	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Couteau 65 %, 1d4+1 + bd.

Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Savoir Onirique 65 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

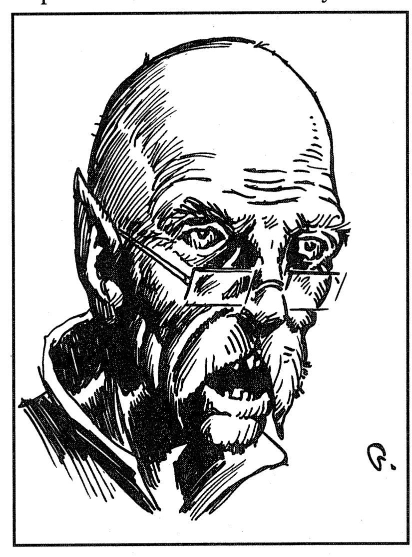
Sortilèges : Anneaux Concentriques du Ver, Traits d'Émeraude de Ptath.

Perte de SAN : Voir les yeux du Voyant fait perdre 0/1D6 points.

Adresse : Baharna (Oriab).

Shuggob

Shuggob est une Goule solitaire qui vit dans la vallée de Pnath, au-delà de la Mer des Os. Il existe depuis des éternités et pourrait très bien être le doyen des Goules. Il est considéré avec le plus grand respect dans la société goule et des personnalités comme Pickman la Goule et Eibon le Sorcier l'ont consulté à l'occasion. La bibliothèque de Shuggob contient beaucoup d'ouvrages de savoir ésotérique, dont certains assez rares. Il est parfaitement au fait de leur contenu et il est même la dernière créature au monde à connaître le secret du si recherché Fluide Glund. Les visiteurs n'ont rien à craindre de lui tant qu'ils ne font pas la bêtise de le menacer. Il utilise généralement ceux qui s'y risquent comme matériel d'expérience.



Shuggob, Sage Goule

FOR 12	CON 12	TAI 11	INT 17	POU 18
DEX 15	APP 5	ÉDU 18		PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Griffes 45 %, 1D6 + bd ;
Morsure 35 %, 1D6 + mâchoires verrouillées (1D4 par round)*.
**Comme pour les Goules.*

Armure : Les projectiles et armes à feu ne lui infligent que la moitié des dommages (arrondir à l'entier supérieur).

Compétences : Aklo 55 %, Allemand 30 %, Anglais 45 %, Artisanat (Fluide Glund) 99 %, Chinois 25 %, Creuser 70 %, Discrétion 80 %, Écouter 75 %, Espagnol 40 %, Français 35 %, Grec 30 %, Grimper 85 %, Japonais 25 %, Latin 45 %, Mythe de Cthulhu 55 %, Nacaal 40 %, Russe 35 %, Sauter 75 %, Savoir Onirique 65 %, Se Cacher 60 %, Sentir la Pourriture 65 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Sortilèges : Commander à un Dhole, Création de Portail, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Poigne de Nyogtha et 15 autres sorts au choix du Gardien.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

Adresse : Vallée de Pnath (Monde Inférieur).

Skaa

Skaa est une vieille femme ratatinée qui vit en face du Temple des Désirs Inaccessibles de Hazuth-Kleg. Elle y adore d'étranges idoles sculptées et y brûle un encens infect en l'honneur de son maître, Azathoth. Les gens bien l'évitent avec raison, mais la dame peut à l'occasion rendre service. Versée dans les savoirs rares ou interdits, elle n'hésite pas à partager ses connaissances avec qui la paie. Contre rémunération, généralement un sac d'opale ou autres pierres précieuses, elle révèle à ceux qui viennent la consulter les secrets qu'elle a extraits d'ouvrages interdits comme les *Manuscrits Pnakotiques*. Ses clients peuvent ainsi enrichir leur connaissance sans avoir à consulter directement de dangereux volumes. Mieux vaut pourtant ne pas essayer de gruger la dame, car sa vengeance est à la fois terrible et raffinée.



Skaa, la Sorcière de Hazuth-Kleg

FOR 10	CON 12	TAI 9	INT 17	POU 20
DEX 14	APP 8	ÉDU 0	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Dague 50 %, 1D4+2.

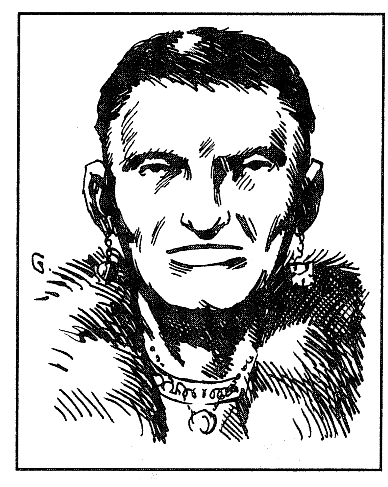
Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Mythe de Cthulhu 85 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 65 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges : Tous les Appeler et Contacter concernant les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, les Invoquer/Contrôler pour les Byakhees, Vagabonds Dimensionnels, Horreurs Chasseresses, Serviteurs des Dieux Extérieurs et Shantaks ainsi que tous les sorts des Contrées du Rêve.

Adresse : Hazuth-Kleg (L'Est).

Le Sinistre Marchand aux Yeux Bridés

Ce vieux marchand trapu aux yeux bridés est un de ces Tcho-Tchos venus de Leng. Contrairement à la majorité de ses congénères perdus dans les Contrées du Rêve, il a pu éviter de



devenir un esclave à Inquanok ou un repas pour les Bêtes Lunaires. C'est un des nombreux agents de Nyarlathotep qui errent à travers les Contrées toujours à la recherche d'une occasion de rendre service à leur sombre maître.

Il a la réputation de commercer avec les étranges villages de pierre de Leng et même de traiter avec le grand-prêtre-à-ne-pas-décrire du Monastère Préhistorique de ce plateau. En fait, il fréquente régulièrement ces villages, mais ne visite le prêtre du monastère que lorsqu'il a des renseignements ou des captifs d'importance à livrer à ses maîtres. Il passe régulièrement à Inquanok avec des yaks chargés d'œufs de Shantaks et y échange ces mets si appréciés contre d'autres marchandises.

Dans les Contrées du Rêve, on risque de le rencontrer en tout temps et tout lieu, à la discrétion du Gardien. Il est généralement vêtu des fourrures traditionnelles des hommes d'Inquanok ou d'autres terres nordiques. Il porte toujours un cimeterre recourbé sur lui.

Le Sinistre Marchand aux Yeux Bridés

FOR 10	CON 12	TAI 9	INT 15	POU 16
DEX 14	APP 9	ÉDU 0	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Cimeterre 80 %, 1D8+1 + bd.

Compétences : Bêtes Lunaire 50 %, Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Marchandage 70 %, Monter à Cheval 65 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Savoir Onirique 70 %, Se Cacher 50 %, Shantak 60 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges : Invoquer/Contrôler un Shantak.

Adresse : En voyage.

Snid



Snid est peut-être le plus grand des voleurs des Contrées du Rêve. Ses hauts faits sont entrés dans la légende et les marchands ne peuvent réprimer un coup d'œil nerveux vers leurs marchandises quand on mentionne son nom. Il fait partie de ces Rôdeurs Sombres qui habitaient, il y a bien longtemps, la cité de Golthoth en Cuppar-Nombo. Basané comme tous ses congénères, il porte la robe des hommes du désert. Ses compétences ne sont égalées que par son avidité.

Snid, Maître Voleur des Rôdeurs Sombres

FOR 12	CON 12	TAI 11	INT 15	POU 14
DEX 16	APP 11	ÉDU 0	SAN 60	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Cimeterre 80 %, 1D8+1.

Compétences : Discrétion 99 %, Dissimulation 95 %, Écouter 90 %, Grimper 75 %, Marchandage 70 %, Monter à Cheval 65 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Pickpocket 99 %, Savoir Onirique 60 %, Se Cacher 99 %, Serrurerie 99 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Adresse : Les Six Royaumes (L'Ouest).

Tak

Tak est un puissant vampire qui hante les ruines de Karoth dans le Monde Inférieur. Il s'est échappé des cachots de Yath-Lhi en Tyrhhia avant que celle-ci ait pu le vider de son sang et il a juré de prendre un jour sa revanche. Il ne croit pas à la mort de Yath-Lhi, mais il ignore qu'elle est endormie dans sa tombe sous les ruines de Tyrhhia. Il est pourtant une des rares créatures à connaître l'emplacement de ces ruines. Si Yath-Lhi est jamais libérée de sa tombe, Tak utilise tous ses pouvoirs pour la contrer.



Il est dangereux de chercher à le rencontrer, car il n'aime pas du tout être dérangé sans raison valable. Il sait reconnaître les mensonges et sanctionne immédiatement une telle impudence.

Toutes les règles de *L'Appel de Cthulhu* concernant les vampires s'appliquent à Tak.

Tak, Prince Vampire de Karoth l'Oubliée

FOR 30	CON 16	TAI 13	INT 17	POU 16
DEX 14	APP 10	ÉDU 0	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Griffes 70 %, 1D4 + bd;
Morsure 65 %, 1D4 PV puis succion du sang (1D6 FOR par round);
Regard, lutte POU contre POU pour hypnotisme.

Armure : Peut se reconstituer une fois ses Points de Vie épuisés.

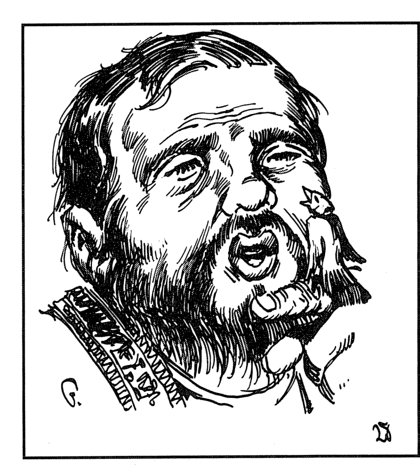
Compétences : Anglais 40 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 45 %, Écouter 80 %, Esquiver 50 %, Flairer le Sang 75 %, Goule 35 %, Grimper 65 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 60 %, Savoir Onirique 50 %, Se Cacher 65 %.

Sortilèges : Anneaux Concentriques du Ver, Contacter une Goule, Déflexion, X Vivant.

Perte de SAN : 0/1D4 points en cas d'attaque, 1/1D3 en cas de transformation. L'apparence humaine du vampire ne suscite aucune perte.

Adresse : Karoth (Monde Inférieur).

Thorsense



Célèbre pour son impressionnante corpulence, Thorsense est sans conteste le plus gros homme de Céléphaïs. Il régit le Bazar de l'Oiseau qui Chante, celui où on élève de minuscules oiseaux chanteurs qui sont ensuite envoyés aux quatre coins du monde dans de délicates cages d'osier. C'est un passionné de musique et on le trouve généralement en train d'écouter un chœur d'oiseaux entraînés à chanter en harmonie.

Thorsense, Maître de Guilde

FOR 8	CON 12	TAI 20	INT 15	POU 17
DEX 7	APP 12	ÉDU 12	SAN 81	PV 16

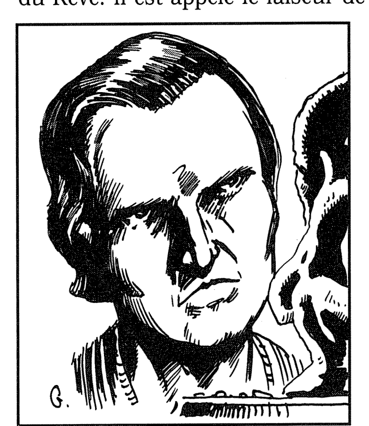
Compétences : Baratin 68 %, Marchandage 99 %, Persuasion 62 %.

Sortilèges : Flamme de Lambent, Microcosme de Cristal, Stabilité, X Vivant.

Adresse : Céléphaïs (L'Est).

Yah-Vho

Yah-Vho est un sculpteur célèbre dans toutes les Contrées du Rêve. Il est appelé le faiseur de dieux car il ne façonne que des idoles et autres icônes pour les prêtres et les temples. Il se fait payer fort cher et n'hésite pas à utiliser toutes les ressources de son art pour gruger ses clients. Pourquoi sertir de véritables gemmes quand ses propres imitations sont indétectables ? Pourquoi fondre une idole dans l'or massif quand un volume vide peut rester secret ?



Il arbore des yeux intelligents et un front dégarni d'homme mûr. Il sait qu'il est le meilleur dans sa partie et se montre relativement arrogant. Il est même allé jusqu'à créer une petite idole à son image à laquelle il réserve ses dévotions personnelles : Yop.

Yah-Vho, le Faiseur de Dieux

FOR 13	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 16
DEX 14	APP 11	ÉDU 10	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Maillet 65 %, 1D8 + bd.

Compétences : Art (Sculpture) 99 %, Baratin 55 %, Dissimulation 99 %, Marchandage 75 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Savoir Onirique 45 %.

Adresse : Nithy-Vash (L'Est).

Princesse Zura

Zura était autrefois une belle demoiselle pleine de vie. Elle règne maintenant sur les Jardins Charniers du pays de Zura et commande aux morts-vivants de cette terre. Elle a été ressuscitée d'entre les morts par un puissant sorcier qui en était amoureux fou. La démence devait l'emporter mais, avant de mourir, il a condamné Zura à régner pour toujours sur les morts sans repos de Zura.

La princesse est tout en jambes. Ses longs cheveux noirs liés en tresses tombent sur ses épaules. Elle ne porte généralement qu'un vêtement d'une pièce qui laisse voir beaucoup de choses et ne cache, en fait, que les surfaces de peau attaquées par la putréfaction. Cette dernière lui fait perdre 1 point de POU par semaine. Si son POU était réduit à 0, elle tomberait en poussière et cesserait d'exister.



Malgré la malédiction qui l'oblige à régner sur les morts et à les aimer, Zura peut se régénérer à l'occasion en prenant un amant humain. Son POU doit descendre à 10 ou moins pour qu'elle y soit autorisée. Quand elle s'accouple à un mâle vivant, elle oppose son POU à celui de son partenaire et lui pompe 1D6 points de POU si elle l'emporte. Rien ne se produit si elle échoue. Quand le POU de son amant est ramené à 0, ce dernier meurt et se relève Zombie des Jardins Charniers. Les amants potentiels qui rejettent les avances de Zura sont tués d'une manière qui garantit leur renaissance dans les Jardins Charniers et Zura les prend tout de même comme amants. Elle ne peut pas puiser du POU chez ses amants zombies, mais c'est ainsi qu'elle aime à se venger.

Princesse Zura, Maîtresse des Jardins Charniers

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 15	POU 16*
DEX 14	APP 18	ÉDU 16	SAN 0	PV 13

En moyenne. Il n'existe aucune limite supérieure.

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cimeterre 80 %, 1D8+1 + bd.

Compétences : Discrétion 55 %, Écouter 60 %, Persuasion 60 %, Savoir Onirique 50 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Sortilèges : Elle peut commander n'importe quel Zombie des Contrées du Rêve.

Perte de SAN : Voir les parties du corps atteintes par la putréfaction coûte 1/1D10 points.

Adresse : Zura (L'Ouest).



Le Bestiaire des Contrées du Rêve

Un catalogue des monstres et créatures fabuleuses des Contrées du Rêve

Araignées de Leng

Race Inférieure Indépendante

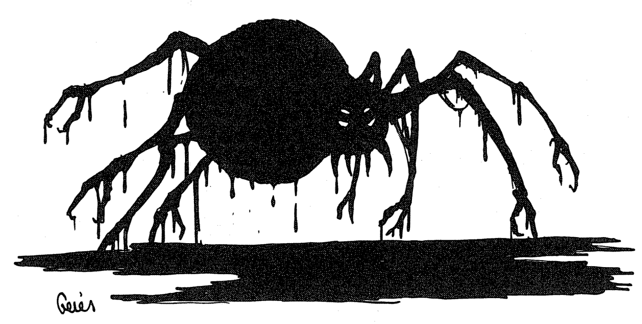
Dans les temps anciens, les Araignées de Leng régnaient sur tout le plateau de Leng, dans l'extrême nord des Contrées du Rêve. C'était avant que les Hommes de Leng les combattent génération après génération. Aujourd'hui, les Araignées de Leng occupent un espace beaucoup plus restreint. On ne les rencontre guère plus que dans la frange sud du plateau. Les Araignées de Leng se nourrissent généralement des yaks, vautours, Shantaks et autres créatures des Contrées du Rêve qui tombent dans leurs filets. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, pour une description complète.

Araignées Goudron

Race Inférieure Indépendante

"Sortant du lac derrière eux, des formes huileuses et arachnoïdes leur foncèrent dessus comme des patineurs démentiels aux yeux rouges et luisants... des squelettes à six pattes, de la taille d'un homme, qui dégoulinaient de pétrole."
— Brian Lumley, *Le Vaisseau des Rêves*

Ces étranges créatures vivent dans la Mer de Goudron, à l'ouest de la vallée de Pnath dans le Monde Inférieur. Elles restent à l'affût juste sous la surface, attendant le passage d'une créature quelconque pour se dresser hors du sirop noir de cette mer et se lancer à sa poursuite. Une fois leur proie capturée, elles l'entraînent sous la surface pour la dévorer tranquillement. Les Araignées Goudron ne quittent jamais la Mer de Goudron. Si elles s'y risquaient, elles seraient bientôt prisonnières d'une gangue de poussière et de saleté qui les paralyserait.



Araignée Goudron

Araignées Goudron, Cauchemars octopodes

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
Déplacement 36 en glissant/38 en sautant		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 50 %, 1D6+2 + bd ;
Morsure 40 %, 1D10 + bd.

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 75 %, Se Cacher 75 %.

Perte de SAN : Voir une Araignée Goudron coûte 1/1D6 points.

Habitat : La Mer de Goudron (Le Monde Inférieur).

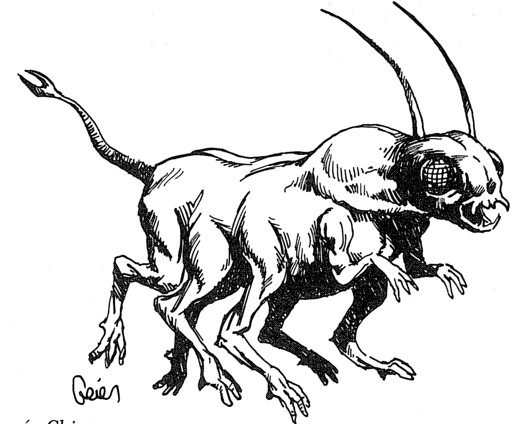
Araignées-Chiens

Race Inférieure Indépendante

"Un trio d'araignées-chiens hexapodes claquaient des mandibules sur ses jambes gainées de cuir, essayant de trouver prise pour le jeter à terre."
— Brian Lumley, *Le Héros des Rêves*

Ces créatures insectoïdes habitent les régions désertes du glacial continent nord des Contrées du Rêve. Elles se déplacent sur six pattes à articulations multiples, auxquelles s'ajoutent deux membres préhensiles. On sait qu'il arrive qu'elles s'emparent des armes de leur proie pour les retourner contre elle. Leur tête ressemble à celle des cafards et elles sont dotées d'un aiguillon empoisonné en guise de queue.

Les Araignées-Chiens chassent généralement en groupe de trois ou quatre, mais se rassemblent parfois en meute pouvant compter jusqu'à vingt individus. Quand elles réussissent à acculer leur proie, elles émettent une sorte de sifflement, mais


Araignée-Chien

restent silencieuses tant qu'elles sont sur sa piste. Ce sifflement peut rendre un homme fou de terreur et impuissant face aux attaques. Le poison de TOX 10 de leur aiguillon n'est pas mortel ; il paralyse simplement la victime. Les proies paralysées sont dévorées à loisir par les Araignées-Chiens pendant les jours qui suivent. La paralysie disparaît en 1D10 jours, mais la victime n'est généralement plus en état de s'enfuir.

ARAIGNÉES-CHIENS, Terrifiante meute de canidés insectoïdes

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6	7
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
Déplacement 8/12 (bonds)		PV 13

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Aiguillon 40 %, poison paralysant de TOX 10 ;
Griffes 50 %, 1D6+2 + bd ;
Morsure 40 %, 1D10 + bd ;
Sifflement 25 %, jet de SAN pour 0/1D3 points.

Armure : 3 points de carapace chitineuse.

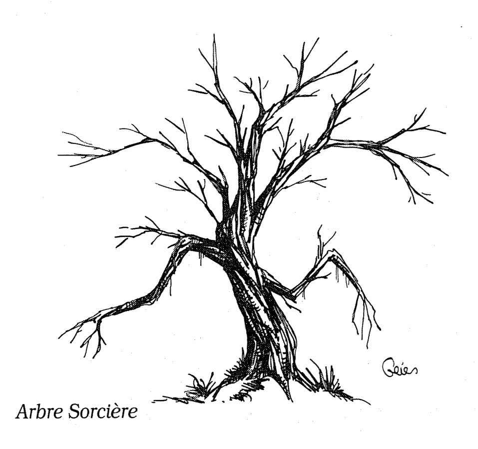
Compétences : Suivre une Piste 80 %.

Perte de SAN : Voir une Araignée-Chien coûte 0/1D6 points.

Habitat : Le Nord glacial.

Arbres Sorcières

Créatures Fabuleuses


Arbre Sorcière

Ce nom désigne plusieurs variétés d'arbres des jungles et forêts des Contrées du Rêve. Tous partagent la même particularité : des branches et rameaux mobiles. Les Arbres Sorcières se servent de leur mobilité pour effrayer les prédateurs. Il arrive même qu'ils les frappent de leurs branches ou leur jettent des pierres ou des bâtons. Quand le prédateur est suffisamment petit, l'Arbre Sorcière se contente de le cueillir pour le jeter. Certaines variétés sont parfois capables de se déraciner et de se déplacer de place en place, mais elles sont extrêmement rares.

ARBRES SORCIÈRES, Végétaux animés

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	6D6	21
CON	5D6	17-18
TAI	7D6	24-25
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
Déplacement 2 (pour 5 % d'entre eux)		PV 21

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Branches 40 %, 1D10 + bd ;
Lancer de Caillou (ou autre petit objet) 30 %, 1D4 + bd/2.

Armure : 2 points d'écorce.

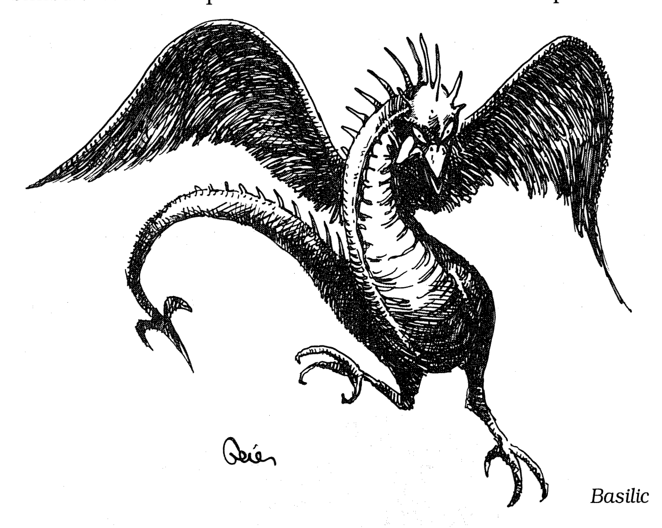
Perte de SAN : Voir un Arbre Sorcière s'animer coûte 0/1 point.

Habitat : Jungles et forêts.

Basilics

Créatures Fabuleuses

Ces créatures ophidiennes présentent une crête découpée, un corps ridé et squameux, et un faciès aux crocs malfaisants. Elles ne gîtent qu'en des lieux sauvages et désolés — si grande que soit la luxuriance d'un endroit avant qu'un Basilic y élise domicile, la présence du monstre le rend inexorablement sinistre et désertique. Les Basilics sont des êtres pétris de


Basilic

venin. Un cours d'eau dans lequel l'un d'entre eux aura bu sera souillé et empoisonné sur des centaines de mètres en aval. De la même façon, les vapeurs montant du sol à proximité de sa tanière suffisent à asphyxier et à tuer les oiseaux qui la survolent.

Quand un Basilic mord sa proie, celle-ci tombe immédiatement raide morte, les traits noircis et convulsés. Elle n'a aucune chance de résister au poison.

Quiconque touche le cadavre d'un animal mordu par un Basilic ou simplement la piste fraîche du monstre doit résister à un poison de TOX 3D6. Si le poison l'emporte, les dommages sont égaux à la TOX. Si la victime résiste avec succès, elle subit tout de même la moitié de ces dommages.

Le souffle du Basilic est également vénéneux (TOX 3D6). Des émanations empoisonnées entourent le Basilic sur un périmètre d'au moins 2 ou 3 mètres de rayon (moins, les jours de vent). Sa tanière peut être saturée de ces vapeurs froides. Celui qui les inhale doit emporter la lutte de CON contre TOX ou subir des dommages égaux au jet de 3D6. Un personnage peut retenir sa respiration à proximité du Basilic : les effets sont ceux décrits par les règles sur la noyade (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*) mais dès qu'il rate un jet de CON et inspire, le poison lui inflige les dommages précités.

Le sang du Basilic est corrosif. Toute arme frappant un Basilic subit 3D6 points de dommages; il en va de même pour toute personne dont la peau est en contact avec le sang fumant du monstre.

Un Basilic peut même projeter son venin malfaisant par l'entremise de son regard. Chaque round, en plus de toutes ses autres actions, le monstre peut fixer un adversaire (un seul) et confronter son POU aux Points de Magie de sa cible. Si celle-ci est vaincue, elle meurt. Dans le cas contraire, elle est indemne.

Basilics, Aberrations venimeuses

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6+2	19
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	3D6	10-11
Déplacement 6		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Morsure 30 %, 1D4 + bd (mort immédiate si l'armure est transpercée);
Regard (lutte POU/PM), mort immédiate.

Armure : 4 points d'écailles et un sang qui endommage les armes.

Sortilèges : Regard mortel et poison surnaturellement vénéneux.

Perte de SAN : Voir un Basilic coûte 0/1D8 points.

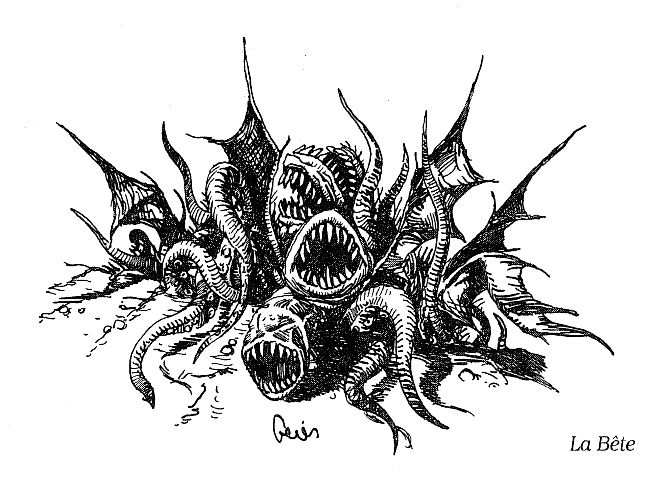
Habitat : Désolations inhabitées.

Bête dans le Gouffre

Entité Unique Supérieure

"Si j'avais vraiment regardé l'abomination qui surgissait de cette noirceur anormale pour nous happer, aucun lambeau de ma santé mentale n'aurait pu être sauvé. Elle restait dans les ténèbres mais je discernais un fouillis de tentacules, d'ailes et de gueules affamées... et des sons qui devenaient voix dans des gorges de choses non humaines."
— Arthur W.L. Breach, *Return of the White Ship*

Cette créature est le gardien du Portail de Cathurie. Elle vit dans les ténèbres de la Grande Cataracte où s'engouffrent tous les océans du monde, au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest. Née de la haine, l'avidité, la cupidité et la rage de l'homme, elle gagne des forces chaque jour. Elle finira nécessairement par devenir assez puissante pour forcer le Portail de Cathurie et détruire le Pays de l'Espoir. En ce jour maudit, les étoiles seront nécessairement propices. En attendant, elle n'émerge des profondeurs de son repaire que lorsque quelqu'un cherche à entrer en Cathurie.



La Bête

Si la Bête dans le Gouffre était réduite à 0 Point de Vie, elle retomberait dans l'abîme de la Grande Cataracte. Cette chute inaugurerait une ère nouvelle de compréhension, de paix et d'harmonie dans le Monde de l'Éveil. La créature pourrait cependant resurgir si les bas instincts l'emportaient de nouveau.

Bête dans le Gouffre, Mère du désespoir

FOR 200	CON 300	TAI 400	INT/	POU 100
DEX 18	Déplacement 15/20 en vol			PV 350

Bonus aux dommages : +34D6.

Armes : Morsure 80 %, 5D10;
Tentacule 90 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune, mais cette créature née des plus viles passions de l'homme n'a aucune existence physique. Elle peut être blessée par la magie mais elle régénère au rythme de 20 PV par round. Elle est immunisée contre les effets du Signe des Anciens et autres protections du même type. La seule manière efficace d'en venir à bout consiste à réduire ses ressources en énergie vitale (avidité, haine, colère, cupidité, etc.) dans le Monde de l'Éveil.

Perte de SAN : Voir la Bête dans le Gouffre coûte 1D10/1D100 points.

Habitat : Colonnes de Basalte de l'Ouest (Les Mers).

Bêtes Lunaires

Race Inférieure Indépendante

Les Bêtes Lunaires sont une race étrangère habitant la lune des Contrées du Rêve. Elles servent Nyarlathotep en échange de ses faveurs et réduisent volontiers les autres races en esclavage. Elles naviguent sur de grandes galères noires à travers les cieux et entretiennent des relations suivies avec les Chats de Saturne et les Hommes de Leng. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition pour une description complète.

Blupes

Race Inférieure de Serviteurs

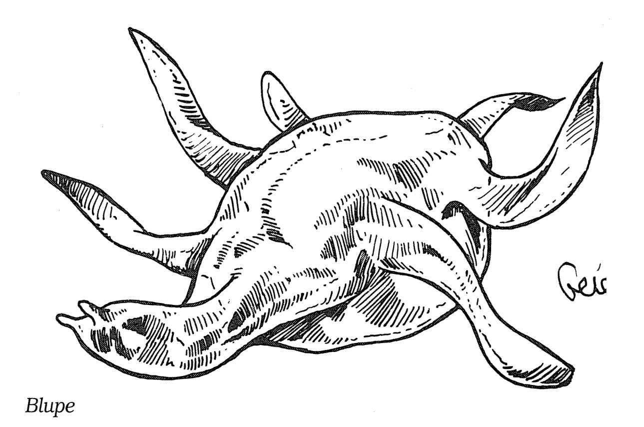
"En règle générale, le Blupe ne se rencontre que dans la Dimension Opaque, plan existentiel opalin où l'obscurité irradie autant que la lumière et où les ombres possèdent des longueurs d'ondes propres. En utilisant des obsessions maîtrisées, on parvient maintenant à l'attirer sur Terre, comme c'était depuis longtemps possible dans les Contrées du Rêve."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Les Blupes sont de petites créatures d'un bleu délavé. Ils sont de forme grossièrement elliptique, la tête et les membres étant formés par des protubérances caoutchouteuses. Ils flottent dans l'espace et dégagent une vive fragrance, comme celle qui s'élève après une forte pluie.

Un Blupe détruit un Serviteur de Karakal ou un Vampire de Feu par simple contact mais subit, ce faisant, 1D6 points de dommages. Si le Blupe se trouve avoir moins de Points de Vie qu'il n'encaisse de dommages, l'être de feu n'est pas détruit : il subit, à la place, 2D6 points de dommages.

Un Blupe peut aussi éteindre un feu, non sans dommages là aussi. Une flamme de bougie ne présente aucun danger pour lui mais l'extinction d'une torche lui coûtera 1 point de dommages et celle d'un feu de camp 1D6 ou même 2D6.

Les Blupes ne disposent d'aucune forme d'attaque efficace contre les créatures normales.



Blupe

Blupes, Flotteurs bienveillants

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	3D6	10-11
TAI	1D3	2
INT	2D6	7
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
Déplacement 7		PV 6-7

Armes : Toucher 60 %, étouffe les flammes.

Armure : Aucune, mais les Blupes ne subissent que les dommages minimaux en cas d'attaques physiques.

Perte de SAN : Voir un Blupe coûte 0/1 point.

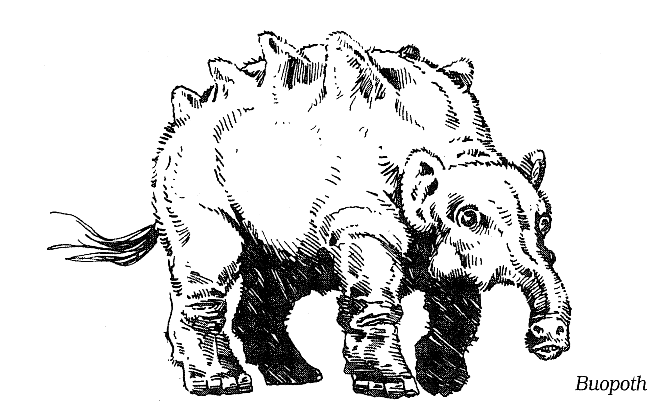
Habitat : La Dimension Opaque.

Buopoths

Créatures Fabuleuses

Les Buopoths sont légèrement plus grands que les chevaux, et leur allure générale ressemble à celle des éléphants. Ils sont d'un mauve pâle, chiné de vert pastel sur le dos et les flancs. Leur peau est douce, semblable à du feutre et leur bouche s'ouvre à l'extrémité d'un long appendice en forme de trompe. Leurs oreilles rappellent plus par leur forme celles des humains que celles des pachydermes. Leur dos est jalonné de protubérances bilatérales. Leurs yeux sont grands et liquides. Leurs cris sont de doux barrissements mélodieux.

Les Buopoths demeurent dans des zones forestières reculées. Ce sont des créatures douces et craintives, qui préfèrent la fuite au combat. S'il est cerné, un Buopoth enroule sa trompe afin de la protéger; puis il charge pour renverser et piétiner son ennemi.



Buopoth

Buopoths, Pesants herbivores

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6+18	32
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+24	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6	7
Déplacement 8		PV 28

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Armes : Charge 35 %, cible renversée (si sa FOR ne résiste pas à la TAI du Buopoth);
Piétinement 75 %, 3D6 + bd (seulement contre les ennemis à terre).

Compétences : Écouter 60 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Perte de SAN : Aucune.

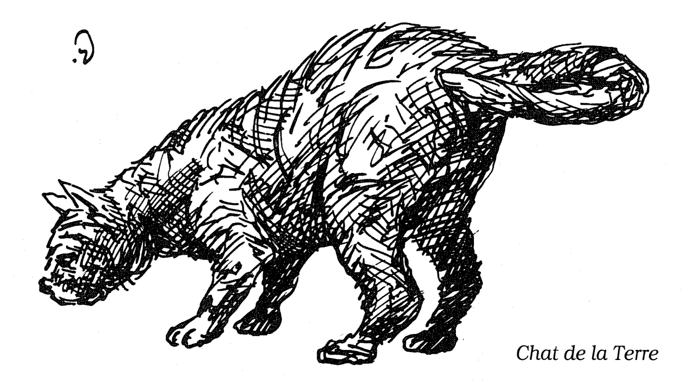
Habitat : Forêts.

Chats

Race Inférieure Indépendante

"Et même les voix des nombreux chats d'Ulthar auraient cédé à la douceur, si un étrange festin ne les avait rendus lourds et silencieux..."
— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Dans les Contrées du Rêve, on trouve des chats de toutes les races et de toutes les couleurs connues sur Terre — chats de l'île de Man, siamois, persans, etc. Ils peuvent bondir à travers l'espace à partir des endroits élevés et se rendre ainsi jusque sur la Lune, un de leurs lieux de prédilection pour leurs ébats nocturnes. Ils possèdent leur propre langage et seuls ceux qui ont la chance d'être leurs amis peuvent l'apprendre, ceux qui aiment vraiment les chats et qui ne craignent pas de dépenser des quantités considérables de temps



Chat de la Terre

et d'énergie pour assimiler leur parler miaulant. Les Chats des Contrées du Rêve utilisent un système de relais des messages analogue à celui du Pony Express. La communauté féline la plus importante réside à Ulthar. Les Chats des Contrées du Rêve attaquent habituellement leurs ennemis en masse.

Un chat peut attaquer 3 fois par round (2 Griffes et Morsure). Si ses deux attaques de griffes font mouche, il reste accroché et attaque désormais en mordant et lacérant de ses pattes postérieures.

Chats, Félins fabuleux

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+24	31
Déplacement 10		PV 4

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Armes : Griffes 40 %, 1D3 + bd;
Lacération 80 %, 2D3 + bd;
Morsure 30 %, 1D4 + bd.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Les Chats peuvent bondir à travers l'espace pour gagner d'autres mondes.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Les cités et la lune des Contrées du Rêve.

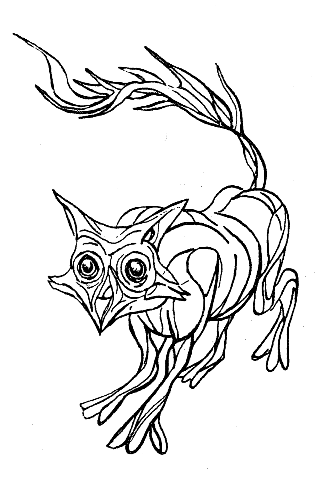
Chats de Saturne

Race Inférieure Indépendante

"[Il existe] un ennemi que les chats de la Terre redoutent; les chats étranges de Saturne... ils sont alliés par traité aux malfaisantes choses-crapauds et d'une hostilité légendaire envers les chats terrestres."

— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Ces créatures ressemblent vaguement à des chats. Leur corps est presque immatériel, tout en arabesques et filigranes aux nombreuses nuances chatoyantes. À une extrémité se trouve une chose baroque, que seuls deux grands yeux ronds multicolores permettent d'identifier comme une tête. Une queue réticulée termine l'autre extrémité. Ces chats peuvent déplier de leur corps complexe deux ou quatre membres, voire plus, chacun finissant en une patte semblable à un long fouet.



Chat de Saturne

Ces créatures sont les ennemis jurés des chats terrestres. Comme eux, elles fréquentent la face cachée de la Lune. Elles sont les alliées des Bêtes Lunaires.

Chaque round de combat, un chat de Saturne peut infliger une Morsure et 1D4 Coups de ses pattes crochues en forme de fouet.

Chats de Saturne, Félins irridescents

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	2D6	7
TAI	3D6	10-11
INT	2D6	7
POU	4D6	14
DEX	2D6+10	17
Déplacement 9		PV 9

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Coup de Patte 40 %, 1D4 + bd;
Morsure 40 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune, mais la nature de leur corps réduit toutes les armes capables d'empaler à leur minimum de dommages possible.

Compétences : Discrétion 80 %, Sauter 90 %, Savoir Onirique 30 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

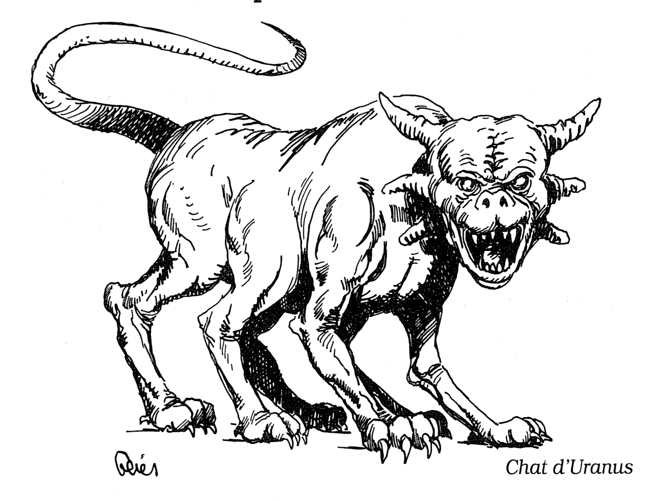
Sortilèges : Leur chance de connaître 1D3 sorts est égale à (INTx2) %

Perte de SAN : Voir un Chat de Saturne coûte 0/1D4 points.

Habitat : Saturne et la Lune des Contrées du Rêve.

Chats d'Uranus

Race Inférieure Indépendante



Chat d'Uranus

"Bien qu'ils soient étrangers à notre planète, les Chats de Saturne présentent des signes de parenté évidents avec les chats que nous connaissons. La récente découverte de créatures félines sur Mars et Uranus semble confirmer et élargir cette parenté."

— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Ces créatures ressemblent un peu aux Chats de Saturne mais sont plus matériels que leurs cousins saturniens. Leur corps est couvert d'un cuir rude et orangé rehaussé de taches brun rouge. Ils ont six pattes et leur longue queue en fouet se termine par un aiguillon acéré. Quand ils chassent, ils

déploient un jeu de toiles sensorielles sur les sortes de cornes qui entourent leur tête. Le tout constitue un organe sensitif capable de détecter les sources d'énergie, telles que la chaleur, à plus de 40 kilomètres.

Les Chats d'Uranus ne semblent éprouver aucun sentiment amical ou hostile envers ceux de la Terre ou de Saturne. Ils préfèrent rester entre eux, mais il leur arrive de temps à autre de passer sur la lune de la Terre. Comme tous les chats des Contrées du Rêve, ils se déplacent entre les mondes en bondissant.

Chats d'Uranus, Félins calcifiés

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	2D6	7
TAI	3D6	10-11
INT	2D6	7
POU	4D6	14
DEX	2D6+10	17
Déplacement 9		PV 9

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Aiguillon de Queue 50 %, 1D10 + bd;
Morsure 40 %, 1D8 + bd;
Griffes 50 %, 1D6+2 + bd.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Discrétion 80 %, Savoir Onirique 20 %, Sauter 90 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 85 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir un Chat d'Uranus coûte 0/1D4 points.

Habitat : Uranus et la Lune des Contrées du Rêve.

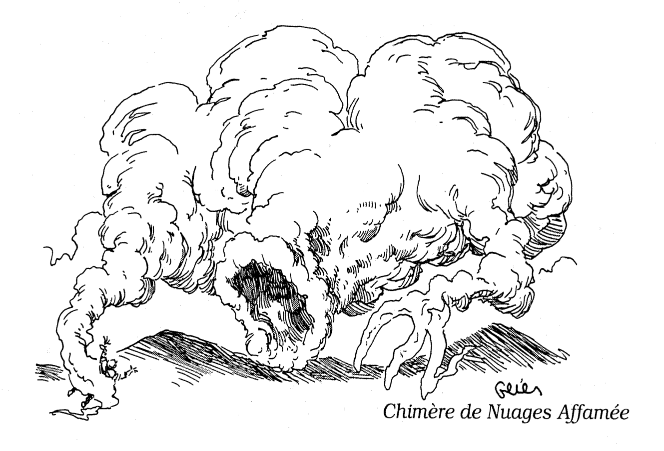
Chimères de Nuages

Créatures Fabuleuses

Les Chimères de Nuages ressemblent à des nuages animés. Elles peuvent à volonté façonner dans leur masse des yeux globuleux, des bouches grimaçantes et de longs membres visqueux; elles sont également capables de rétracter et d'absorber des membres ou des organes dans leur masse nébuleuse lorsqu'elles le désirent. Elles sont toujours totalement silencieuses.

Les Chimères de Nuages flottent librement au-dessus des terres et des mers, en quête de nourriture. Lorsqu'elles localisent un repas potentiel, elles descendent avec une lenteur inexorable sur la malheureuse victime.

Une Chimère de Nuages peut former un membre en réduisant son total de Points de Vie de 1D6. Si elle réabsorbe ce membre par la suite, elle regagne 1 PV.



Chimère de Nuages Affamée

Une Chimère de Nuages attaque plusieurs fois par round. Elle peut mordre avec une bouche par ennemi et aussi attaquer avec ses pattes, mais aucune patte ne peut attaquer plus d'une fois par round. Sa morsure ne provoque aucun dommage réel. En revanche, le jet en dommages est confronté à la somme TAI+POU de la victime sur la Table de Résistance. Si la morsure l'emporte, la victime est métamorphosée en une brume blanche et aspirée dans la masse nébuleuse, accroissant la TAI de la bête. De la même façon, les pattes de la Chimère de Nuages n'infligent pas de dommages, mais lorsqu'une patte touche une proie, elle reste enroulée autour d'elle. Pour chaque patte accrochée à la victime, les dommages provoqués par chaque morsure subséquente s'accroissent de 1D6.

Lorsqu'une Chimère de Nuages dévore une proie vivante, sa TAI s'accroît d'un nombre de points égal à la TAI de la victime. Lorsqu'elle atteint une TAI supérieure à 100, elle cesse de combattre et s'élève dans le ciel, toujours plus haut. Elle éclate enfin en 2D3 petites Chimères de Nuages, le total des TAI de celles-ci étant égal à celle de la bête originale

Si les Points de Vie d'une Chimère de Nuages sont réduits à 0, elle devient une masse de vapeurs informe qui part à la dérive, inanimée.

Chimères de Nuages, Forces naturelles animées

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	/	/
CON	TAI/2	26
TAI	1D100	50-51
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 4		PV 39

Armes : Morsure 40 %, 1D3 + TAI/10 (TAI de la Chimère);
Patte 25 %, augmente les dommages des morsures qui suivront de 1D6.

Armure : Aucune, mais les armes capables d'empaler n'occasionnent aucun dommage aux Chimères de Nuages. Une Chimère de Nuages régénère (TAI) PV par round jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

Perte de SAN : Voir une Chimère de Nuages coûte 0/1D6 points.

Habitat : Les cieux, près des mers tout particulièrement.

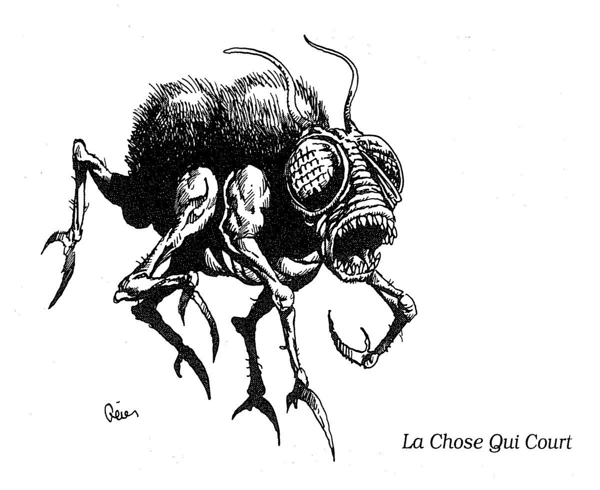
La Chose Qui Court

Entité Inférieure Unique & Indépendante

"La chose se tourna vers eux; la tête pivotait et les nombreuses pattes travaillaient à retourner le corps... Les soies luisantes de son dos articulé se hérissèrent en une fraise furieuse... les yeux étincelants et la vaste gueule entrouverte... et ils entrevirent les aiguilles de ses dents recourbées quand elle s'ouvrit un peu plus."
— Brian Lumley, *Le Vaisseau des Rêves*

La Chose Qui Court vit dans le Monde Inférieur des Contrées du Rêve. Elle hante surtout la vallée de Pnath, mais connaît toutes les voies secrètes entre les différentes régions. Comme son nom l'indique, elle court; quand elle n'est pas à l'arrêt, ce qui ne dure au mieux que de brefs instants, elle court sans jamais faiblir. Elle arpente en tout sens la vallée de Pnath, apparemment au hasard, occupée à une recherche dont elle seule connaît le but.

La Chose Qui Court est colonisée par des mousses phosphorescentes poussant dans les soies de son dos. Ces mousses éclairent sa route et tiennent à distance les habitants de ce royaume des ténèbres. La Chose Qui Court se nourrit, entre


La Chose Qui Court

autres, des Dholes qui creusent dans les couches d'ossements de la vallée de Pnath. Sa vitesse et son agilité, combinées à la férocité de ses attaques et à la lumière de ses mousses — que les Dholes détestent — en font un ennemi redouté; ces créatures l'évitent autant que possible.

La Chose Qui Court doit avoir l'intelligence d'un chien, mais semble capable de comprendre les requêtes les plus simples. Elle apprécie particulièrement les chants des humains et tout investigateur qui réussit un jet de Chanter s'en fait une amie et se trouve récompensé de ses efforts par le "ronronnement" de la bête. Cette créature est assez grande et peut transporter huit passagers humains sans avoir à ralentir. On pense qu'il n'existe qu'une seule de ces créatures, mais ce n'est peut-être pas le cas.

La Chose Qui Court, Troglodyte Hyperactif

FOR 30	CON 60	TAI 40	INT 5	POU 13
DEX 35	Déplacement 36 (course)			PV 50

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Morsure 90 %, 1D6 + bd.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Esquiver 90 %, Savoir Onirique (Monde Inférieur) 75 %, Suivre une Piste 80 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : La vallée de Pnath (Le Monde Inférieur).

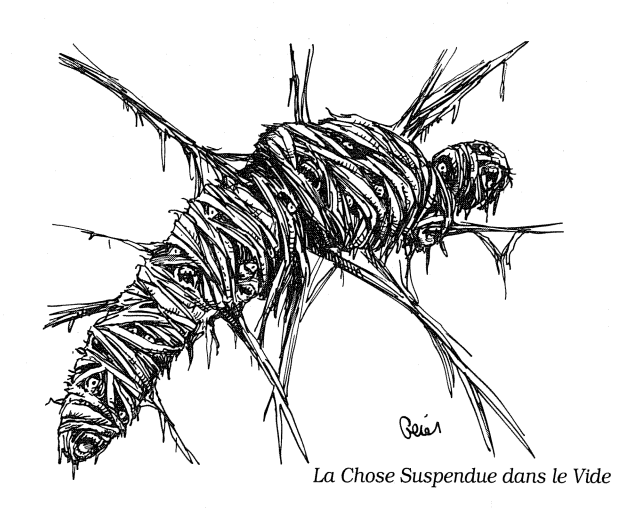
La Chose Suspendue dans le Vide

Entité Supérieure Unique & Indépendante

"Que toujours rend fou, la peur des choses inconnues et l'appât des visages morts."
— H.P. Lovecraft, *Ce qu'Apporte la Lune*

La Chose Suspendue dans le Vide est une maigre momie humanoïde aux traits obscurs. Elle est emmaillotée de bandelettes sales et moisies, par lesquelles elle est suspendue audessus d'un gouffre sans fond quelque part dans les Contrées du Rêve — probablement dans le Monde Inférieur. Un examen plus poussé montre que la Chose est composée d'une masse de visages torturés et hurlants.

Cet être étrange et malveillant n'est mentionné que dans quelques ouvrages du Mythe. Appartenant aux Contrées du Rêve, il se repaît et se constitue d'âmes humaines. L'entité absorbe les âmes en battant les Points de Magie de ses victimes sur la Table de Résistance. L'âme du vaincu est intégrée dans la Chose, perdue pour toujours. Chaque fois que la Chose s'empare d'une âme, elle doit dépenser 5 de ses propres Points de Magie. Insatiable, elle continue de dévorer jusqu'à manquer de victimes ou de Points de Magie.


La Chose Suspendue dans le Vide

Quand elle rencontre un rêveur isolé, elle choisit parfois de posséder le malheureux voyageur plutôt que de dévorer son âme. Elle se sert alors de cet individu pour attirer à elle d'autres rêveurs et se gorger d'âmes. Quand le possédé cesse de lui être utile, l'ingrate dévore son âme. Pour posséder un rêveur, la Chose Suspendue dans le Vide doit le vaincre en lutte POU contre POU.

Les rêveurs possédés ne se souviennent pas de leur rencontre avec la Chose, mais souffrent d'étranges rêves et cauchemars. Le jet POU contre POU doit être renouvelé chaque jour pour vérifier que la Chose ne perd pas le contrôle du rêveur.

Ramenée à 0 Point de Vie ou moins, la Chose est chassée de son corps actuel qui se dessèche alors et tombe en poussière. Son esprit désincarné finit par posséder un nouvel humain et dévorer son âme. Cette nouvelle enveloppe est suspendue dans quelque gouffre (ou caverne) noir et glacé des Contrées du Rêve. De là, la Chose peut de nouveau dévorer les âmes.

La Chose Suspendue dans le Vide, Cauchemar vivant

FOR 25	CON 29	TAI variable	INT 21	POU 22
DEX 31	Déplacement —			PV 29

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Dévorer les Âmes.

Armure : Aucune, mais elle est immunisée contre les armes physiques.

Sortilèges : Tous les sorts qui affectent l'esprit et ceux souhaités par le Gardien.

Perte de SAN : Voir La Chose coûte 1D6/1D20 points.

Habitat : Une caverne du Monde Inférieur.

Colonne Gardienne

Serviteur Supérieur Unique

"C'étaient d'immenses colonnes de lumière qui se contorsionnaient et se déplaçaient comme des flammes, pourpres et blanches, d'une intensité aveuglante."
— Derleth & Schorer, *The Lair of the Star Spawn*

Cette entité, un avatar des Dieux Très Anciens, habite la Caverne de la Flamme avec les prêtres Nasht et Kaman-Thah. Elle est le gardien du temple et du Portail des Contrées du Rêve. Elle permet aussi à Nasht et à Kaman-Thah de contacter leurs dieux. Elle protège les deux prêtres si nécessaire, mais n'a de compte à rendre qu'aux Grandes Entités elles-mêmes. Elle ne peut quitter la Caverne de la Flamme que sur ordre d'une des Grandes Entités.

La Colonne Gardienne de Flamme

FOR/	CON 60	TAI 65	INT 20	POU 20
DEX 16	Déplacement 6/10 (vol)			PV 63

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Toucher 85 %, 4D6 contre les Grands Anciens, les Dieux Extérieurs et leurs séides.

Armure : Immunisée contre toutes les attaques physiques exceptées celles des autres Serviteurs Supérieurs et divinités. Les sorts infligent des dommages normaux.

Sortilèges : Tous les Contacter concernant les Grandes Entités.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Caverne de la Flamme (L'Ouest).



Le Demi-Frère de Nyarlathotep

Serviteur Unique Supérieur



Le Demi-Frère

"Et il finit par un affreux passage... qui racontait quelle plaisanterie Nyarlathotep aimait à jouer aux serviteurs qui l'invoquaient quand il ne souhaitait pas l'être. Car il avait envoyé à sa place son demi-frère et autre visage, une entité vorace et démente qui irradiait une horreur plus intolérable que le pire des poisons."
— W.C. Bill J.-R., *In 'Ygiroth*

On ne sait pas grand-chose de cette entité; elle n'est mentionnée que dans quelques textes rares et ceux qui l'ont rencontrée sont morts. Sa forme exacte est laissée à l'imagination du Gardien. Tout ce que l'on sait, c'est qu'une Invocation de Nyarlathotep fait parfois venir cette créature. Chaque fois que le sortilège Appeler Nyarlathotep est lancé, il y a une chance — 1 % ou le choix du Gardien — que cette monstruosité se présente à sa place.

Demi-Frère de Nyarlathotep, Entité mystérieuse

FOR 45	CON 50	TAI 19	INT/	POU 40
DEX 19	Déplacement 16			PV 35

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Griffes 95 %, 1D10 + bd.

Armure : Aucune, mais le demi-frère réintègre sa dimension propre quand il est ramené à 0 Point de Vie. Nyarlathotep apparaît alors dans les 1D10 rounds, pas content du tout.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir le Demi-Frère coûte 1D10/1D100 points.

Habitat : D'autres dimensions.

Dholes

Race Supérieure Indépendante

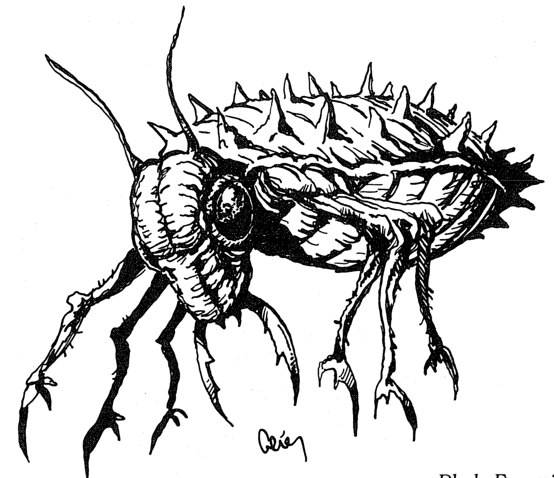
On sait que les Dholes ont creusé des terriers dans la vallée de Pnath, dans les profondeurs qui s'étendent sous le Mont Ngranek et dans le Grand Ossuaire des Dholes sous le domaine de Luz. D'autres colonies existent certainement dans le Monde Inférieur des Contrées du Rêve. Certaines sources archaïques désignent ces monstres sous le nom de Bholes. Voir le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Dholes Fourmis-Lions

Race Inférieure Indépendante

"Sans le vouloir, je poussai du pied le crâne au fond du puits... Et j'entendis alors ce qui ne pouvait être que l'écho de sa chute. Mais le bruit était trop fort, et son rythme trop irrégulier... Et je perçus enfin la terrible vérité... le crâne avait réveillé le Fourmi-Lion et il rampait vers moi!"
— Myers & Laidlaw, *The Summons of Nuguth-Yug*

Ces gigantesques créatures vivent dans la vallée de Pnath. Elles creusent dans cette vaste étendue d'ossements des fosses en forme de cratère et se tapissent au fond jusqu'à l'arrivée d'une proie. Alertées par les os délogés par leurs victimes potentielles, elles surgissent alors et les enserrent dans leurs puissantes mandibules avant de les entraîner au fond de leur piège pour s'en repaître. On sait que même les grands Dholes ne sont pas à l'abri de ces énormes prédateurs.



Dhole Fourmi-Lion

Dholes Fourmis-Lions, Pièges vivants

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D100x10	550
CON	1D100+100	150
TAI	CON+100	250
INT	2D6	7
POU	8D6	28
DEX	4D6	14
Déplacement 15		PV 205

Bonus aux dommages moyen : +24D6.

Armes : Mandibules 70 %, 1D10 + bd.

Armure : 25 points de carapace chitineuse.

Compétences : Se Cacher 50 %.

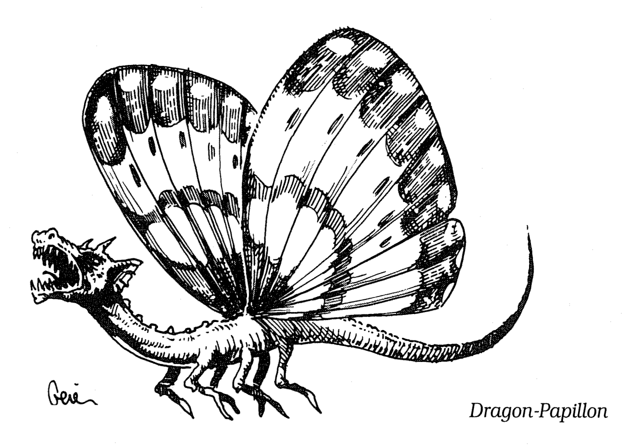
Perte de SAN : Voir un Dhole Fourmi-Lion coûte 1D4/1D10 points.

Habitat : Vallée de Pnath (Monde Inférieur).

Dragons-Papillons

Créatures Fabuleuses

Les adorables Dragons-Papillons de Sona-Nyl sont des créatures insectoïdes, avec des ailes aux merveilleux dessins, des pattes chitineuses, un cou et une queue longs et ployés. Ces créatures habitent les terres bénies de Sona-Nyl et se nourrissent exclusivement de nectar, de fragrances et de silence. On en exporte parfois et les spécimens domestiqués peuvent atteindre des prix fabuleux. Les Dragons-Papillons s'adaptent bien à la captivité, mais ils ne se reproduisent qu'en liberté. Quelques-uns vagabondent hors de Sona-Nyl, en des contrées moins heureuses.



Dragon-Papillon

S'il est effrayé, un Dragon-Papillon réagit en sécrétant une brume rosée grâce à des glandes logées sur ses flancs. Quiconque inhale cette vapeur ou entre seulement en contact avec elle se trouve frappé de surdité. Cette infirmité persiste après le réveil du rêveur, bien que l'on ne puisse lui trouver aucune cause organique. Elle ne peut être soignée que par 1D6 semaines de thérapie suivies d'une réussite de Psychanalyse.

Dragons-Papillons, Insectes prismatiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
POU	5D6	17-18
DEX	6D6	21
Déplacement 8/20 (vol)		PV 12-13

Armes : Brume 100 %, surdité.

Armure : 3 points de chitine.

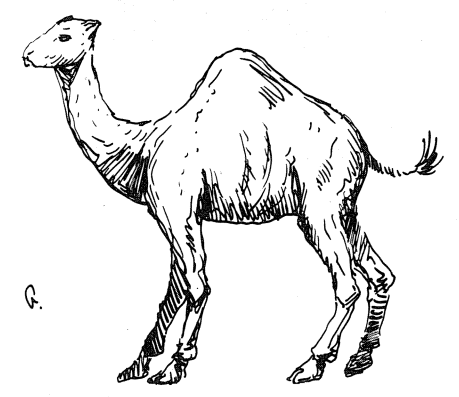
Compétences : Art (Chant) 95 %, Art (Danse) 95 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Sona-Nyl et le Fleuve Oukranos.

Dromadaires

Animaux



Dromadaire

Ils sont identiques aux fameux chameaux à une bosse d'Arabie. Un spécimen type de l'espèce atteint presque 2 mètres au garrot. Les dromadaires vivent dans les déserts des Contrées du Rêve Terrestres et ils ont les mêmes particularités que les “vaisseaux du désert” du Monde de l'Éveil : force, utilité et mauvais caractère. On les attelle rarement, car les véhicules à roue n'ont quasiment aucune utilité dans les sables du désert.

Dromadaires

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6+18	32
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+21	35
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 10		PV 10

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Armes : Crachat 40 %, -1D6 en APP ;
Morsure 25 %, 1D6 ;
Ruade 10 %, 1D6 + bd.

Armure : 3 points de cuir.

Compétences : Se Passer d'Eau 85 %, Tirer au Flanc 60 %.

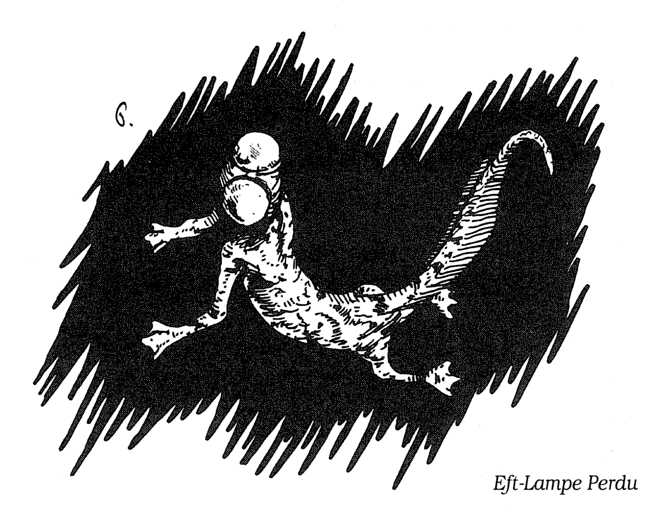
Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Déserts.

Efts-Lampes

Créatures Fabuleuses

Les Efts-Lampes ressemblent vaguement aux salamandres. Ils mesurent de 60 centimètres à 1 mètre de long. Dépourvus d'ailes, ils flottent dans l'air, avançant par contorsions, aidés de leur queue aplatie et de leurs quatre pattes. Ils sont dotés de deux énormes yeux globuleux, mais n'ont pas de bouche.


Eft-Lampe Perdu

Ils demeurent habituellement haut dans les airs et ne descendent qu'à la nuit vers la surface terrestre. Ils se nourrissent exclusivement de magie ambiante. Ils s'apprivoisent facilement et les magiciens les utilisent parfois comme défense permanente contre les Ombres.

Ils peuvent projeter un éclatant rayon de lumière incolore vers une cible. Si celle-ci ne parvient pas à résister (ses Points de Magie contre ceux de l'Eft-Lampe), la créature lui dérobe 1 Point de Magie.

Les Efts-Lampes doivent se nourrir quotidiennement de 1 Point de Magie. Insuffisamment alimentés, ils retournent dans les hauteurs, sous peine de voir vaciller et pâlir leur lumière quand ils commencent à mourir d'inanition.

Efts-Lampes, Salamandres luminescentes

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D4	2-3
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	2D3	4
POU	2D6+6	13
DEX	4D6	14
Déplacement 6		PV 5

Armes : Rayon-Pompe (lutte PM/PM), transfert de 1 PM.

Armure : Aucune.

Compétences : Esquiver 70 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Les couches aériennes supérieures, mais ils descendent certaines nuits vers la surface.

Éléphants

Animaux

Les éléphants des Contrées du Rêve que l'on domestique le plus fréquemment sont de taille plutôt réduite et ressemblent essentiellement à la race d'éléphants sylvestres d'Afrique qu'utilisaient les Carthaginois.

Ces animaux dociles et intelligents s'apprivoisent facilement. Dans certaines nations, la puissance d'un potentat se mesure au nombre de pachydermes que comptent ses écuries.

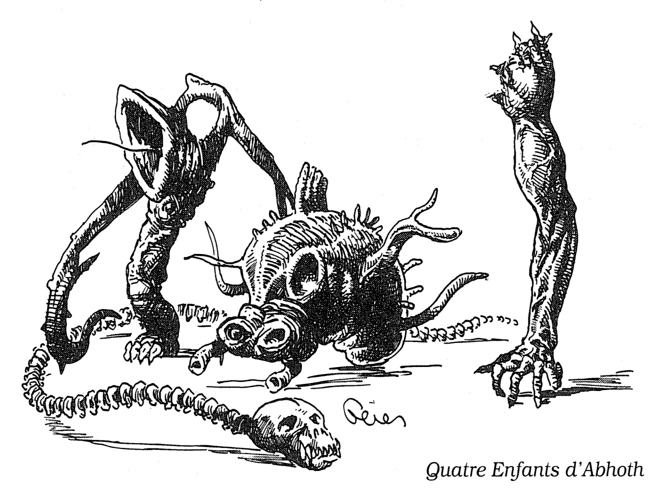
Les caravanes d'éléphants constituent un moyen de transport fort commun dans les régions de forêts tropicales, comme la jungle parfumée du Kled.

Utilisez les caractéristiques des éléphants données dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition, mais diminuez la FOR et la TAI de 12 points chacune (donc FOR 6D6+22 et TAI 6D6+30).

Enfants d'Abhoth

Race Inférieure de Serviteurs

"C'étaient des choses comme des jambes sans corps ou des bras qui battaient la vase, des têtes qui roulaient ou des ventres clapotants dotés de nageoires, toutes sortes de choses malformées et monstrueuses qui gagnaient en détail en s'éloignant du voisinage d'Abhoth. Et celles qui ne traversaient pas assez rapidement la mare une fois tombées d'Abhoth étaient dévorées par les bouches qui bâillaient dans la masse de leur géniteur."
— Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*


Quatre Enfants d'Abhoth

Les Enfants d'Abhoth sont les diverses créatures exsudées par la masse fertile de ce Dieu Extérieur. Contrairement à la progéniture de Shub-Niggurath, les Enfants d'Abhoth sont tous différents et contrairement à celle d'Ubbo-Sathla, ce sont généralement des formes de vie relativement complexes. Certains Enfants d'Abhoth semblent être incomplets ou de simples fragments alors que d'autres ont l'apparence de créatures préhistoriques, de monstrueuses choses mutantes, d'humanoïdes étranges ou de masses amorphes. Certains volent, d'autres nagent, rampent ou sont incapables de se mouvoir. Abhoth ravale certains de ses enfants et les réintègre à sa substance. Ceux qui lui échappent errent au hasard dans un repaire souterrain humide et sans lumière ou trouvent leur chemin vers le monde des hommes.

Les enfants d'Abhoth sont rarement très intelligents; ils se comportent et réagissent de manière impulsive. Quelques-uns veillent aux besoins particuliers de leur père, mais la plupart errent simplement au hasard. Chaque enfant d'Abhoth étant différent des autres, il n'y a pas de mode d'attaque commun. Au Gardien de déterminer les formes d'attaque spécifiques des créatures qu'il crée. Leurs caractéristiques sont très variables. Dans la plupart des cas, le Gardien devrait d'abord faire un jet pour connaître le nombre de dés de la caractéristique. La FOR, par exemple, correspond à un tirage de (1D4)D10. Il faut donc commencer par lancer 1D4 puis le nombre de D10 ainsi obtenu.

Dans les Contrées du Rêve, Abhoth et ses enfants résident dans le Puits des Choses Inconnues, sous les Pics de la Barrière Grise.

Enfants d'Abhoth, Traces d'un Dieu Extérieur

Caractéristiques	*Jets*	*Moyenne*
FOR	1-4D10	5-22
CON	1-6D6	3-21
TAI	1-3D10	5-17
INT	1D10	5-6
POU	1-6D6	3-21
DEX	1-3D6	3-11
Déplacement	1-3D6/2	0-9
PV	18-19	

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Diverses 1D100 %, dommages selon le mode d'attaque.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Variable, de 0/1D2 à 1/1D10 points.

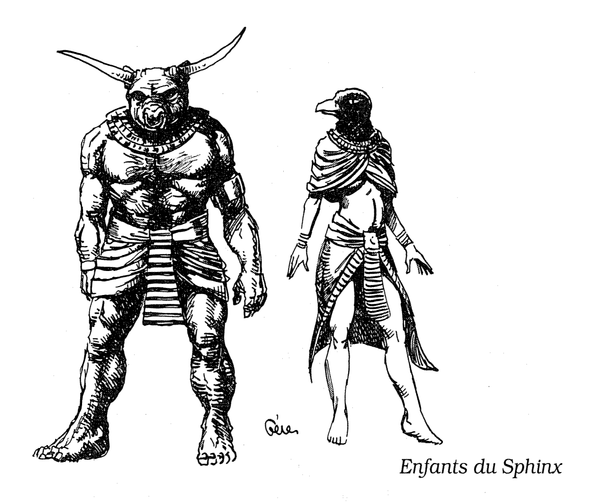
Habitat : Puits des Choses Inconnues (Le Nord).

Enfants du Sphinx

Race Inférieure de Serviteurs

"Les temples de Golthoth sont encore formidables... Là, sous les petites lampes de cuivre, les prêtres rasés marmonnaient autrefois le contenu des rouleaux de papyrus devant leurs dieux indéchiffrables, d'étranges créatures à corps humains et têtes de chat, de faucon, bélier ou lion..."
— Gary Myers, *The Loot of Golthoth*

Cette progéniture monstrueuse du Sphinx prend des apparences variées : hommes à tête de taureau, d'ibis, de faucon, de chat, de crocodile, d'hippopotame, de chacal, etc. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie égyptienne sont possibles.


Enfants du Sphinx

Tous les Enfants du Sphinx sont capables de quelques formes d'attaque. Nombre d'entre eux disposent d'attaques spéciales en rapport avec leur moitié animale.

Dans les Contrées du Rêve, les Enfants du Sphinx ne se rencontrent qu'en Cuppar Nombo, plus particulièrement autour des ruines de Golthoth.

Enfants du Sphinx, Monstres de Cuppar Nombo

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+8	15
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
Déplacement 7		PV 14

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Coup de Bec (tête d'ibis) 25 %, 1D3 ;
Coup de Bec (tête de faucon) 30 %, 1D4 ;
Coup de Corne (tête de bélier) 35 %, 1D6 + bd ;
Coup de Corne (tête de taureau) 35 %, 2D6 + bd ;
Coup de Pied (tous) 25 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing (tous) 50 %, 1D3 + bd ;
Morsure (tête d'âne) 35 %, 1D8 ;
Morsure (tête d'hippopotame) 35 %, 1D10 ;
Morsure (tête de chacal ou hyène) 40 %, 1D6 ;
Morsure (tête de crocodile) 35 %, 1D10 + bd ;
Morsure (tête de guépard ou de lion) 40 %, 1D10.
Morsure (tête de serpent) 35 %, 1D3 + poison de TOX 10.

Armure : 2 points de peau.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir les Enfants du Sphinx coûte 0/1D8 points.

Habitat : Le Désert de Cuppar Nombo.

Êtres d'Ib

Race Inférieure de Serviteurs

"[Ces créatures d'Ib étaient] de la même couleur verte que le lac brumeux. Elles avaient des yeux proéminents, des lèvres pendantes et charnues, de curieuses oreilles, mais n'avaient pas de voix... Leurs corps, de la consistance de la gelée, n'offraient aucune résistance aux jets de pierres ou de flèches."
— H.P. Lovecraft, *La Malédiction de Sarnath*

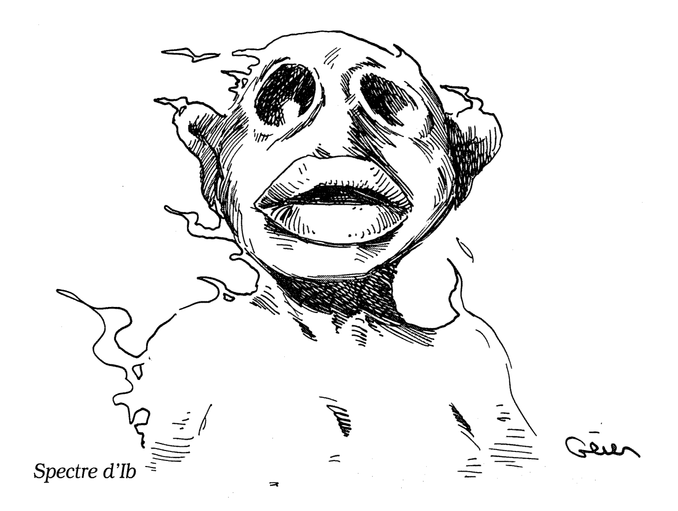

Être d'Ib

Ces êtres descendirent dans les Contrées du Rêve par une nuit de brume, en même temps qu'Ib, la cité de pierre grise, et qu'un vaste lac. Les êtres humains des Contrées du Rêve les croyaient tombés de la Lune, et il pourrait y avoir du vrai dans cette légende. Ils furent massacrés par les hommes de Sarnath voici de nombreux millénaires, mais il ne fait aucun doute que d'autres spécimens de leur race survivent sur la Lune ou quelque part ailleurs. Les spectres de ces créatures hantent encore les ruines d'Ib et de Sarnath.

Les Êtres d'Ib adoraient le Grand Ancien Bokrug. Après que le peuple de Sarnath eut anéanti Ib, Bokrug se réveilla un jour pour détruire Sarnath et tous ses habitants. Des fantômes de ces créatures hantent encore les ruines d'Ib et de Sarnath.

Les spectres d'Ib sont généralement inoffensifs, de pauvres apparitions perdues et pitoyables. Quand ils attaquent, ils enveloppent la victime de leur propre forme brumeuse et drainent son POU sur réussite d'un jet de POU contre POU. Le POU volé par les fantômes d'Ib ne régénère jamais. Comme les autres fantômes, les spectres d'Ib ne possèdent que les caractéristiques INT et POU. Ils n'ont pas de Points de Vie mais peuvent être détruits par réduction d'une de leurs deux caractéristiques à 0. Ils ne peuvent récupérer du POU qu'en le prenant à une victime vivante. Quand un Être d'Ib est déjà à son maximum, le POU drainé se perd simplement dans l'éther.

Chaque round, une créature d'Ib peut frapper deux fois avec ses pattes flasques ou manier une arme de type humain.


Spectre d'Ib

Êtres d'Ib, Serviteurs de Bokrug

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D6+6	9-10
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 7/8 (nage)		PV 13

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Arme 40 %, dommages dépendant de l'arme considérée ;
Coup de Patte (x2) 40 %, 1D4.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Tout Être d'Ib d'un POU de 14 ou plus peut avoir appris 1D6 sorts, le premier étant toujours Contacter Bokrug.

Perte de SAN : Voir un Être d'Ib coûte 0/1D6 points.

Habitat : Ib (L'Ouest) et, autrefois, la Lune des Contrées du Rêve.

Êtres d'Ib (Forme Fantomatique), Apparitions pitoyables

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	/	/
CON	/	/
TAI	/	/
INT	2D6+6	13
POU	2D6+12	19
DEX	/	/
Déplacement 10		PV/

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Drainer le POU (opposition des POU), 1D3 POU.

Armure : Aucune, mais les spectres d'Ib ne peuvent être blessés par aucune attaque physique. Les sorts qui attaquent ou diminuent le POU ou l'INT fonctionnent normalement.

Sortilèges : Ceux qu'ils connaissaient de leur vivant.

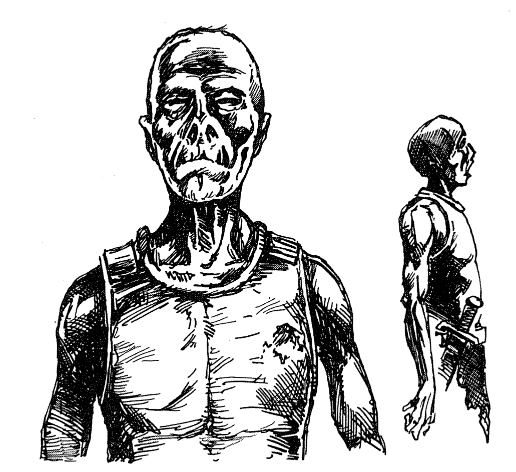
Perte de SAN : Voir un spectre d'Ib coûte 0/1D6 points.

Habitat : Ib (L'Ouest).

Les Gardes de Yath-Lhi

Serviteurs Vampiriques Inférieurs

"Mais ils se tenaient là, noirs et ridés comme des pruneaux, des soldats avec leur ceinture d'arme et leur épée de bronze."
— Brian Lumley, *A-mazed in Oriab*


Gardes de Yath-Lhi

Dans son voyage vers le vampirisme, Yath-Lhi a aussi emmené six de ses gardes personnels. Ceux-ci chercheront à la défendre sans aucun égard pour leur sécurité personnelle et combattront tant qu'ils en seront capables. Ils peuvent vampiriser leurs victimes de la même manière que Yath-Lhi, mais ne possèdent pas son pouvoir de Domination. Les gardes de Yath-Lhi n'utilisent leurs Points de Magie que pour aider Yath-Lhi à lancer ses sortilèges ou pour régénérer leurs Points de Vie au coût de 1 PM par PV. Du point de vue des caractéristiques et compétences, on considérera que les six gardes sont identiques.

GARDES DE YATH-LHI, Serviteurs loyaux

FOR 22	CON 21	TAI 16	INT 13	POU 14
DEX 15	Déplacement 6			PV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Épée 75 %, 1D8+1 + bd ;
Vampirisation du POU (lutte POU/POU), 1D10 POU.

Armure : 2 points de peau plus 2 points de pièces d'armure. Les armes capables d'empaler n'infligent que les dommages minimaux.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir un des Gardes de Yath-Lhi coûte 0/1D6 points.

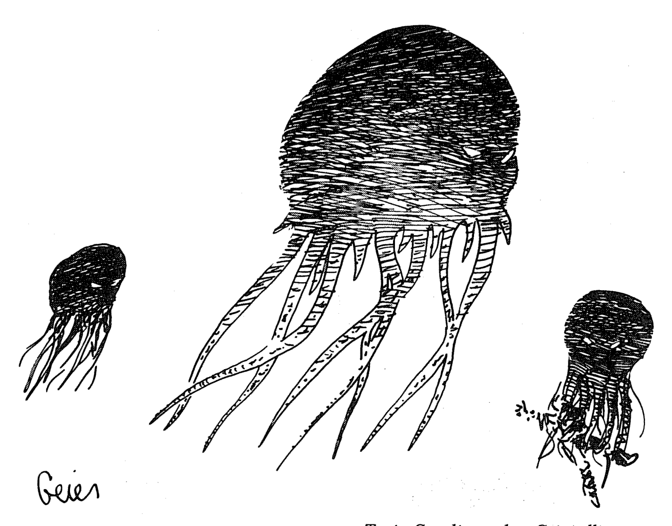
Habitat : Ruines de Tyrhhia (Oriab).

Gardiens des Cristalliseurs de Rêves

Race Inférieure de Serviteurs

"Au fait, ne me demandez pas où j'ai trouvé le Cristalliseur — tant que je ne serai pas sûr que son Gardien ne suit pas, je ne dois jamais en parler."
— Ramsey Campbell, *The Render of the Veils*

Ces Gardiens apparaissent dans le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve comme des ombres mal définies, des silhouettes à peine esquissées. Ils ressemblent beaucoup à des



Trois Gardiens des Cristalliseurs

méduses, des méduses fantomatiques qui flotteraient silencieusement au-dessus du sol comme des nappes de brume. Leurs longs tentacules gracieux pendent sous le sac sombre et orageux du corps, un volume d'ombres tourmentées percé de deux yeux jaunes de chat luisants d'un éclat sinistre. Ces créatures irradient un affreux sentiment de menace et d'étrangeté.

Ces Gardiens des bizarres et fabuleux Cristalliseurs de Rêves existent dans une dimension intermédiaire entre le Monde de l'Éveil et le domaine onirique. Quand un des étranges cristaux ovoïdes sifflants est utilisé à mauvais escient ou volé à son propriétaire, Hypnos envoie ces gardiens récupérer l'énigmatique joyau et tuer le coupable.

Les Gardiens sont attirés par les sifflements des Cristalliseurs et chaque utilisation d'un de ces artefacts ajoute 1D10 % aux chances d'apparition de ces créatures. Une flaque d'ombre, suintante, tourbillonnante apparaît d'abord dans les airs. Quelques instants après, un ou plusieurs gardiens glissent hors de cette perturbation spatiale et viennent flotter dans notre dimension pour y retrouver le Cristalliseur de Rêves et son imprudent utilisateur. Les Gardiens sont parfaitement silencieux et inodores. Leur effet de surprise est presque systématique.

Les Gardiens capturent leur victime dans leurs tentacules d'ombre et les entraînent à travers leur portail vers ce lieu situé entre rêve et réalité. Pour se libérer, la victime doit emporter une lutte FOR contre POU du Gardien sur la Table de Résistance. Ceux qui ont été emportés par les Gardiens sont retrouvés plus tard, plongés dans un sommeil si profond qu'ils ne s'éveilleront jamais. L'essence onirique de ces contrevenants est à jamais prisonnière du royaume des Gardiens et de leur maître, Hypnos. Ces créatures peuvent aussi bien attaquer dans le Monde de l'Éveil que dans n'importe quel monde onirique.

Ces ombres sans substance ne peuvent être associées à une FOR ou une CON mesurable. Leurs Points de Vie sont égaux à leur POU.

Gardiens des Cristalliseurs de Rêves

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	/	/
CON	/	/
TAI		13-14
INT	2D6+8	15
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+8	15
Déplacement 10		PV 13

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Capture 35 %, dommages spéciaux.

Armure : Aucune, mais ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes magiques ou des sortilèges affectant l'INT ou le POU.

Compétences : Se Déplacer Silencieusement 100 %.

Sortilèges : Sur un jet de D100 inférieur ou égal à son INT, un Gardien possède ce même nombre de sorts. Ces créatures ont la capacité unique d'utiliser les sortilèges des Contrées du Rêve dans le Monde de l'Éveil. Ce sont généralement ces derniers qui sont connus des quelques Gardiens magiciens.

Perte de SAN : Voir un Gardien des Cristalliseurs de Rêves coûte 0 / 1D6 points.

Habitat : Une dimension située entre les Contrées du Rêve et notre monde.

Gardien des Rêves

Entité Unique Supérieure

"Cette idole pâle sur son autel obscène d'ossements empilés ressemblait plus à une salamandre qu'à une sangsue et ses yeux n'étaient pas à la bonne place. Mais Snireth-Ko n'aimait pas ce qui lui tenait lieu de bouche."
— Gary Myers, *Passing of a Dreamer*

Cette répugnante créature trône sur un autel d'ossements derrière une porte dissimulée d'une sombre ruelle d'Ulthar. Elle attend là ceux qui viennent chercher ses services. Les désirs des hommes constituent son fond de commerce et elle peut offrir tout ce qu'un homme peut imaginer. Les requêtes



Le Gardien des Rêves

doivent être strictement privées. Le Gardien des Rêves peut accorder beaucoup de choses — savoir, puissance et richesse y compris — mais les autres ne doivent pas être directement affectés par ce don.

Pour le requérant, il y a un prix à payer : son âme. Grâce à son sortilège Voleur d'Âmes, le Gardien des Rêves piège cette marchandise dans un globe argenté et l'enferme ensuite dans une boîte. Les effets néfastes de ce Voleur d'Âmes particulier ne se font pas sentir immédiatement, car la victime ne perd que 1 point d'INT et 1 point de POU chaque année jusqu'à destruction complète de son âme. Son corps n'est pas affecté.

Cette créature vaguement amphibienne arbore des ailes nervurées. Ses yeux semblent avoir été placés au hasard sur la face et un orifice de type sphincter remplace la gueule. Elle garde les âmes de ceux qui ont fait appel à ses services dans une petite boîte peinte dont elle ne se sépare pas. Elle ne quitte jamais son sanctuaire caché et se contente d'attendre les hommes qui ne manqueront pas de venir.

Le Gardien des Rêves, Voleur d'âmes

FOR 10	CON 12	TAI 8	INT 15	POU 30
DEX 9	Déplacement 4/12 (vol)			PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Morsure 40 %, 1D6 ; Griffes 50 %, 1D4+2.

Armure : 2 points de cuir.

Sortilèges : Anneaux Concentriques du Ver, Éviscération, Voleur d'Âmes*.
**Ne draine que 1 point d'INT et 1 point de POU par an. Voir plus haut.*

Habitat : Ulthar (L'Ouest).

Ghasts

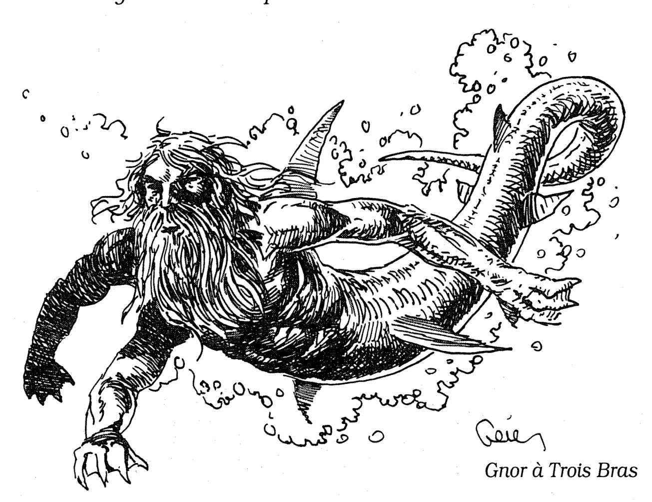
Race Inférieure Indépendante

Les Ghasts sont confinés dans le Monde Inférieur et les vastes cavernes crépusculaires. Dans les Contrées du Rêve, leur plus grande colonie est installée dans les Caveaux de Zin. Les habitants de la Cité des Gugs voisine les considèrent comme une source de nourriture toujours renouvelée et la guerre entre les deux races est donc permanente. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition pour une description complète et leurs caractéristiques.

Gnorri

Race Inférieure Indépendante

"C'est à cette époque où Kadathéron accédait au statut de premier port des Contrées du Rêve que nous avons rencontré les Gnorri. Ils étaient étranges et nous les traitions avec méfiance mais ils devinrent bientôt nos premiers partenaires commerciaux et une bénédiction pour tous les marchands de Mnar. C'est par les Gnorri que nous avons pour la première fois entendu parler du fabuleux vin de Sarrub."
— Les Cylindres de Brique de Kadathéron



Gnor à Trois Bras

Ces habitants des profondeurs marines portant barbes et nageoires ressemblent un peu à des tritons. Ils peuvent arborer deux, trois, voire quatre bras. (Un Gnor à trois bras est asymétrique : il en a deux d'un côté, et un de l'autre.) Ils n'ont pas de jambes : leur torse s'achève en un tentacule d'une longueur grotesque (de 4,50 à 6 mètres). Les ondulations en spirale de cet appendice les propulsent dans l'eau. Quand un Gnor rampe sur le fond marin, le tentacule glisse devant lui comme quelque obscène boa constrictor, lui permettant de se tirer en s'arrimant aux objets. Approximativement 10 % des Gnorri ont quatre bras, 40 % en ont trois et 50 % deux.

Un Gnor peut attaquer ou parer une attaque une fois par bras, en plus de son attaque de tentacule. Ainsi, un Gnor à deux bras peut attaquer une fois et parer une fois. Si un Gnor parvient à agripper un ennemi avec son tentacule, il tente d'ordinaire de l'étrangler ou du moins, si son mode de respiration est aérienne, de l'entraîner sous les flots.

Les Gnorri à trois bras ont une FOR et une DEX de 4D6. Ceux à quatre bras ont une FOR de 3D6 et une DEX de 5D6. Les caractéristiques qui suivent correspondent aux Gnorri à deux bras.

Gnorri, à deux bras

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 5 (nage)		PV 15

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Harpon 30 %, 1D10 + bd ;
Tentacule 50 %, prise (dommages spéciaux).

Armure : 2 points de peau écailleuse.

Sortilèges : Un Gnor d'une INT de 17 ou plus connaît éventuellement 1D4 sorts.

Perte de SAN : Voir un Gnor coûte 0/1D6 points.

Habitat : Les Mers.

Gobelins

Créatures Fabuleuses

Ces créatures des Contrées du Rêve sont des lutins humanoïdes, petits et déformés. Tous sont différents. L'un peut avoir un nez de 30 centimètres de long et un sourire plein de crocs qui lui mange les trois quarts de la tête ; l'autre posséder deux têtes et des jambes comme des pieux.

Les Gobelins vivent dans les ruines et les forêts hantées. Ils volent les enfants, concoctent des nourritures magiques qu'ils essaient de vendre aux humains imprudents et jouent des tours cruels aux voyageurs sans défense. Ils n'apparaissent guère en groupe que pour des festivités rappelant les réjouissances paysannes : mariages, bals, jeux, carnavals, etc. Le fameux Marché des Gobelins se tient sur les collines au sud-ouest de Teloth.

Les Gobelins se battent avec des massues noueuses, des fourches aiguës à deux dents, des marteaux de pierre, des boules de plomb balancées au bout d'une chaîne et d'autres armes encore, moins aisées à décrire.

Gobelins

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D20	10-11
CON	1D20	10-11
TAI	1D8	4-5
INT	4D6	14
POU	1D20	10-11
DEX	2D20	21
APP	1D6	3-4
Déplacement 8		PV 7

Bonus aux dommages moyen : Aucun.

Armes : Boule sur Chaîne 25 %, 1D10+1 ;
Fourche* 25 %, 2D3 ;
Marteau 25 %, 1D6+2 ;
Massue 25 %, 1D10.
**Peut empaler.*

Armure : Aucune protection naturelle.

Sortilèges : Tous les Gobelins connaissent au moins 1D3 sorts.

Compétences : Discrétion 70 %, Se Cacher 90 %.

Perte de SAN : La vue de la plupart d'entre eux coûte 0/1D6 points.

Habitat : Des colonies éparpillées, entre autres sur le Mont Lérion (L'Ouest) et dans la Forêt de Champignons (Monde Inférieur).

Goules

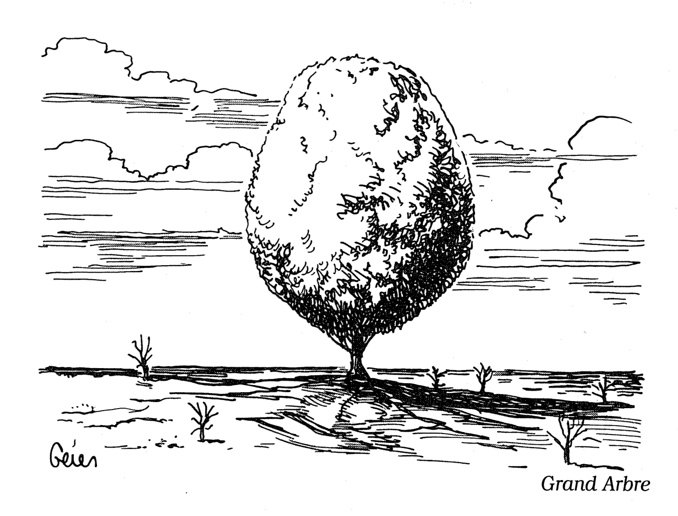
Race Inférieure Indépendante

Les Goules ne fréquentent communément que le Monde Inférieur. Elles ne cherchent pas leur nourriture dans les cimetières des Contrées du Rêve supérieures, laissant la chose aux Wamps aux pieds rouges. Un groupe de Goules particulièrement corrompues est installé sous le Plateau de Leng et y adore Nyogtha. Elles ont à leur tête Naggoob, le Père des Goules. Les Goules emploient les Maigres Bêtes de la Nuit comme éclaireurs et montures de bataille. Elles sont décrites dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Grands Arbres

Race Supérieure Indépendante

"À deux ou trois kilomètres, l'arbre se dressait dans cette plaine qui descendait en pente douce vers la mer lointaine. Sa forme était celle d'un élégant verre à cognac... mais il s'élevait jusqu'à un demi-kilomètre au moins dans le ciel nocturne !"
— Brian Lumley, *Le Héros des Rêves*



Grand Arbre

Cette race d'arbres est venue d'une planète mourante très éloignée dans l'espace et le temps. Seuls trois membres de l'espèce ont survécu grâce à un sorcier de passage qui avait emporté avec lui trois feuilles vitales, trois graines. Une de celles-ci a été plantée dans les Contrées du Rêve de la Terre. L'arbre qui en est né est actuellement enraciné près de la cité de Thalarion.

Ces arbres immenses vident rapidement le sol alentour des nutriments qui leur sont nécessaires. Ils se déplacent donc incessamment de quelque 2 centimètres par jour. Sous le sol, un immense réseau de racines cherche les minéraux nourriciers. En surface, une collection de vrilles palpe en éclaireur la route à venir de l'arbre à travers les collines ou même une rivière si nécessaire. Ces vrilles, qui au repos pendent des branches de l'arbre, peuvent soulever un homme du sol.

Les feuilles de ces arbres produisent une sorte de pollen que ces géants appellent Poussière des Rêves. Quiconque la respire, par hasard en dormant sous ses branches ou volontairement à partir d'une réserve soigneusement récoltée, est immunisé contre les effets des sortilèges Envoyer des Rêves ou Projection Onirique.

Chacun de ces arbres est dépositaire de toutes les mémoires de ses ancêtres, ce qui représente un fantastique ensemble de connaissances. Les Grands Arbres peuvent communiquer par télépathie avec les créatures qui sont en contact physique avec eux.

La race n'est pas agressive et évite à tout prix les confrontations violentes. Les arbres ne craignent pas la mort tant qu'ils sont assurés que leurs feuilles vitales continueront de transmettre leurs souvenirs.

Quand ils sont prêts à se reproduire, ils laissent leurs feuilles vitales s'envoler dans le vent. Celles-ci peuvent parcourir des centaines de kilomètres avant de trouver un sol propice à la germination. La feuille vitale d'un Grand Arbre est assez vaste pour transporter plusieurs humains dans son voyage à travers le ciel.

Grands Arbres, Patriarches bienveillants

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes**
FOR	5D6+30	47-48
CON	4D6+30	44
TAI	CON+50	94
INT	4D6+4	18
POU	5D6	17-18
DEX	3D6	10-11
Déplacement 0		PV 69

**Ces jets de dés et moyennes correspondent à un arbre pleinement adulte.*

Bonus aux dommages moyen : +8D6.

Armes : Vrilles 75 %, 1D6 + bd.

Armure : 3 points d'écorce.

Compétences** : Histoire (de la planète mère) 99 %, Histoire Naturelle 65 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Savoir du Rêve 90 %.
***Ces compétences ne concernent que le Grand Arbre des Contrées du Rêve.*

Sortilèges : Un Grand Arbre connaît éventuellement 1D10 sorts.

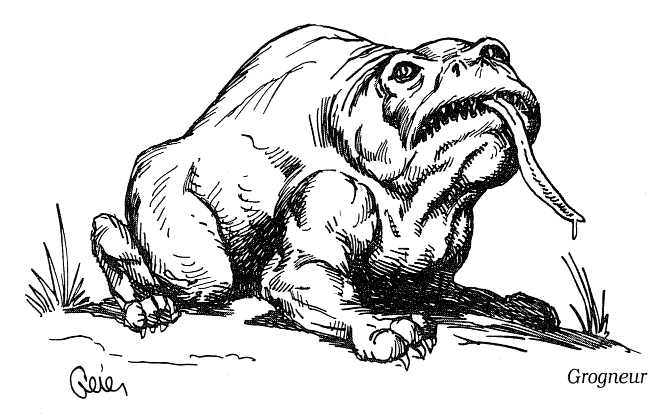
Perte de SAN : Voir un Grand Arbre s'animer coûte 0/1 point.

Habitat : Thalarion (L'Ouest).

Grogneurs

Créatures Fabuleuses

Les Grogneurs sont de grosses créatures amphibiennes ressemblant un peu à des grenouilles ou des crapauds. Ils vivent dans les endroits humides comme les marais ou les jungles et restent généralement à proximité du plan d'eau où


Grogneur

ils ont installé leur repaire. Comme les grenouilles, ils disposent d'une longue langue collante qu'ils peuvent projeter pour capturer leur proie. Contrairement aux grenouilles, ils arborent une redoutable dentition en rangées d'aiguilles qui leur assure une excellente prise sur leur victime pendant qu'ils l'entraînent sous l'eau pour la noyer. Comme leur nom l'indique, les Grogneurs ne coassent pas mais émettent une sorte de rugissement de basse rappelant celui des grands félins. On trouve des Grogneurs dans la Forêt de Parg et les Jungles de Kled.

Grogneurs, Carnivores amphibiens

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	6D6	21
CON	4D6+2	16
TAI	3D6+12	22-23
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
Déplacement 3/18 (nage)		PV 20

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Griffes 50 %, 1D6+2 + bd;
Langue 55 %, 1D10.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Suivre une Piste 80 %.

Habitat : Marais, Forêts et Jungles.

Gugs

Race Inférieure Indépendante

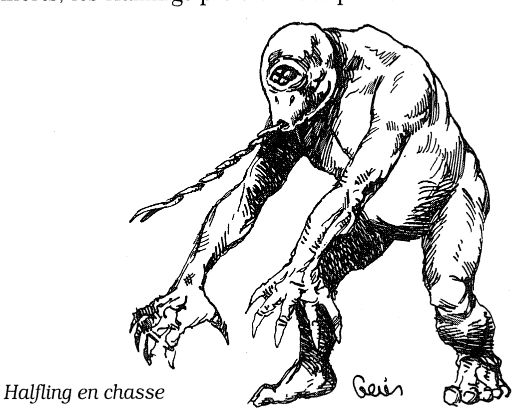
Leurs étranges sacrifices aux Dieux Extérieurs et à Nyarlathotep ont banni les Gugs dans le Monde Inférieur. Ils y détiennent un puissant royaume centré sur la Cité des Gugs. Les Caveaux de Zin n'en sont pas loin et les Gugs vont puiser dans la population ghast de quoi satisfaire leurs appétits cannibales. Les deux races se livrent donc une guerre éternelle. Les Gugs sont surnaturellement terrorisés par les Goules et les évitent autant que possible. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition pour une description complète.

Halflings de D'haz

Race Inférieure de Serviteurs

"Nu et blanc comme un champignon vénéneux, à moitié accroupi et curieusement incliné vers l'avant... l'éclat facetté de son grand œil, brillant et perceptif... Les mains étaient relativement humaines... mais plus grandes, puissantes avec des ongles acérés comme des lames."
— Brian Lumley, *Augeren*

Les Halflings de D'haz constituent le second maillon de la chaîne qui conduit aux Seigneurs de Luz. Ils sont le produit d'une union contre nature entre des captifs humains et des Femmes-Tiques. Comme leurs mères, ils sont dotés d'une longue trompe perçante en guise de langue. Ils l'utilisent pour perforer les os de leurs victimes et en sucer la moelle. Contrairement aux Hommes-Tiques qui se repaissent des os des morts, les Halflings préfèrent des proies vivantes.


Halfling en chasse

Quand un Halfling réussit à verrouiller sa trompe dans un être vivant, il suce sa CON au rythme de 1 point par round. Quand la CON est ramenée à 0, la victime meurt. Pendant qu'elle est ainsi vidée de sa moelle, la victime est considérée comme en Lutte et peut se libérer par un jet de FOR contre FOR. Les points de CON perdus sont éventuellement récupérés par guérison naturelle au rythme de 1 point par jour de repos.

Les Halflings sont aussi utilisés comme meute de chasse par les Seigneurs de Luz. Ils descendent souvent en groupes importants dans le Grand Ossuaire des Dholes pour y chasser ces dernières. Les proies abattues sont remontées dans les Dessous de D'haz et broyées. Les femelles des Hommes-Tiques sont mises en réserve à des fins de reproduction. Les jus de broyage des Dholes contribuent à nourrir les abominables Vers Url qui constituent le maillon suivant de cette chaîne de dépravations.

L'œil unique du Halfling lui permet de voir son environnement mais aussi le futur proche. Moyennant 1 Point de Magie, un Halfling peut voir le futur sur un nombre de minutes égal à son POU. Il ne peut pas dépenser plus de 1 point à la fois. Il est donc presque impossible de surprendre un Halfling quand il est conscient d'une présence ennemie dans les alentours.

Halflings de D'haz, Serviteurs de Luz

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+3	10
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 50 %, 1D6 + bd;
Lance 60 %, 1D8+1 ;
Trompe 35 %, perte de CON (voir ci-dessus).

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Discrétion 60 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Savoir Onirique 25 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 50 %.

Sortilèges : Les Halflings qui bénéficient d'un POU supérieur ou égal à 16 et d'une INT supérieure ou égale à 14 connaissent éventuellement 1D3 sorts choisis par le Gardien.

Perte de SAN : Voir un Halfling de D'haz coûte 1/1D6 points.

Habitat : D'haz (Le Nord).

Hémophores

Race Inférieure Indépendante

"Ayant bu à satiété, l'Hémophore se traîne jusqu'à une cachette voisine pour s'y étendre, repu, abruti par l'excès de nourriture. Ainsi gorgé de sang, il ne se remettra en chasse que trois à quatre mois plus tard."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Les Hémophores sont de petits êtres humanoïdes aux mains et aux pieds palmés, avec de curieuses bouches en W. Ils se nourrissent de sang et les objets brillants exercent sur eux une forte attirance. Ils sucent le sang de leur victime jusqu'à en être monstrueusement enflés, complètement déformés et distendus, et dans l'incapacité totale de se mouvoir. Le nom de cette espèce provient de son habitude de se gorger d'hémoglobine avant de migrer.

Les Hémophores se déplacent sans bruit et prennent en général le temps d'examiner fort en détail une proie potentielle avant de lui sucer le sang.

Une fois qu'un Hémophore a mordu dans une proie, il ne la lâche plus. Il aspire son liquide vital et draine 1D3 points de FOR chaque round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si la victime survit à l'attaque, sa FOR revient au rythme de 1 point par jour.


Hémophore

Hémophores, Parasites suceurs de sang

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+2	5-6
INT	2D6+3	10
POU	3D6	10-11
DEX	5D6	17-18
Déplacement 7		PV 8

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Morsure 30 %, 1D3 + vampirisation.

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 90 %, Se Cacher 90 %.

Perte de SAN : Voir un Hémophore coûte 0/1D6 points.

Habitat : Les endroits rocheux et humides, par exemple les Ruines Sans Nom (Oriab).

Hommes de Leng

Race Inférieure Indépendante

"Ils bondissaient comme s'ils avaient des sabots plutôt que des pieds et paraissaient coiffés d'une sorte de perruque ou de bonnet surmonté de petites cornes. Ils n'avaient pas d'autre vêtement mais, pour la plupart, étaient couverts d'une abondante fourrure. Ces créatures avaient des queues minuscules, et, quand elles levèrent la tête, il remarqua la largeur anormale de leur bouche. Il sut alors qui elles étaient, et qu'après tout elles ne portaient ni perruque ni bonnets."
— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*


Homme de Leng

Il y a bien longtemps que les presque humains de Leng ont été conquis par les Bêtes Lunaires qu'ils avaient reçues comme des dieux. Les Hommes de Leng sont des créatures vulgaires et grotesques, aux goûts et aux aspirations méprisables.

Les Bêtes Lunaires dévorent leurs esclaves presque humains les plus dodus et gardent les plus étiques pour accomplir les besognes serviles ne requérant pas de force : ordonnances, cuisiniers et timoniers ou encore intermédiaires dans leurs transactions commerciales avec l'humanité (les presque humains portent alors des turbans bosselés qui dissimulent leurs cornes). Les Hommes de Leng commercent essentiellement avec Dylath-Leen, naviguant sur de longues trirèmes noires avec, comme rameurs, les puissantes Bêtes Lunaires.

De quelles créatures du Monde de l'Éveil les semi-hommes de Leng sont-ils le reflet? Peut-être n'y ont-ils pas d'équivalents. À moins qu'ils ne soient le fruit de quelque immonde hybridation non encore découverte sur Terre...

Hommes de Leng

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	2D6	7
Déplacement 8		PV 12

Armes : Lance 25 %, 1D8+1.

Armure : Aucune armure naturelle, mais ils peuvent porter toutes sortes d'armures manufacturées.

Sortilèges : Un Homme de Leng dont la somme INT+POU est supérieure ou égale à 32 connaît au moins 1D6 sorts à choisir par le Gardien.

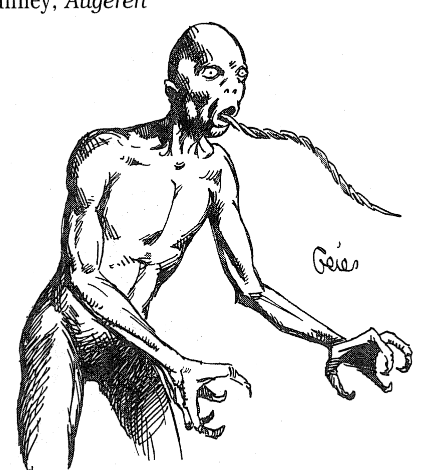
Perte de SAN : Aucune si les difformités d'un Homme de Leng sont voilées, 0/1D5 SAN s'il est nu.

Habitat : Plateau de Leng (Le Nord) ou en voyage.

Hommes-Tiques

Race Inférieure Indépendante

"Ici vivent les Dholes... et leurs parasites attitrés, que vous devriez considérer comme des Hommes-Tiques... inhumains. Même s'ils l'ont probablement été, à une époque."
— Brian Lumley, *Augeren*



Homme-Tique

Les Hommes-Tiques, tant mâles que femelles, sont des créatures émaciées couvertes de cuir, mais plus ou moins humanoïdes. Ils utilisent les serres qui leur tiennent lieu de mains pour s'accrocher à leurs hôtes, les Dholes. Ils sont dotés de deux grands yeux facettés d'insecte et leur bouche est équipée d'un appendice cartilagineux avec lequel ils percent les os délaissés des victimes de leurs hôtes. Les Hommes-Tiques se nourrissent de la moelle qu'ils contiennent.

Quand un Homme-Tique réussit à verrouiller sa trompe dans un être vivant, il suce sa CON au rythme de 1 point par round. Quand la CON est ramenée à 0, la victime meurt. Pendant qu'elle est ainsi vidée de sa moelle, la victime est considérée comme en Lutte et peut se libérer par un jet de FOR contre FOR. Les points de CON perdus sont éventuellement récupérés par guérison naturelle au rythme de 1 point par jour de repos.

Les Hommes-Tiques constituent la première étape du processus dépravé qui conduit à la naissance des Seigneurs de Luz. Le Roi Voilé abandonne des humains dans les déserts glacés où ils sont capturés et forcés de s'accoupler avec des Femmes-Tiques. Les produits de cette union contre nature sont les Halflings de D'haz.

Hommes-Tiques, Parasites humanoïdes

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6	7
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
Déplacement 4		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 50 %, 1D6+2 + bd;
Trompe Foreuse 35 %, draine la CON.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Monter à Dhole 75 %.

Perte de SAN : Voir un Homme-Tique coûte 1/1D8 points.

Habitat : Tous les lieux fréquentés par les Dholes, y compris le Grand Ossuaire des Dholes (Le Nord) et la vallée de Pnath (Monde Inférieur).

Hommites

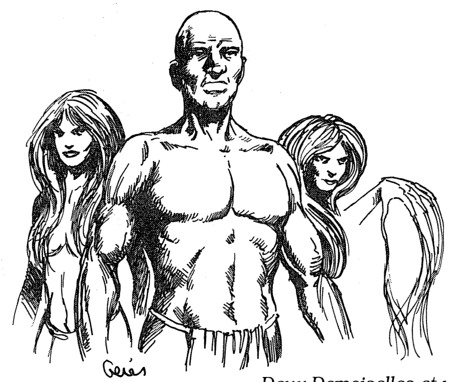
Race Inférieure Indépendante

"Les Hommites de Lathi étaient grands et beaux, leur hâle empreint de reflets dorés. Et ses dames de compagnie... [étaient] jaune brun et ravissantes, tout en sourires et grands yeux marrons."
— Brian Lumley, *Le Héros des Rêves*

Les Hommites, les Hommes-Termites, sont les habitants de la cité maudite de Thalarion. Ils servent leur reine, l'Eidolon Lathi, qui est à la fois leur chef et leur mère. Ils semblent être des humains normaux et très séduisants avec des yeux dorés et une peau bronzée. Tous les mâles sont chauves, mais les femelles arborent de longues chevelures blondes. Les deux sexes ne sont vêtus que de pagnes. La poitrine des Femmites n'est pourtant qu'une peinture en trompe-l'œil destinée à piéger les humains lascifs vers un affreux destin. Les pagnes des deux sexes ne servent pas à cacher leurs parties génitales mais plutôt leur absence.

Les mâles sont divisés en trois classes : ouvriers, guerriers et bourdons. Les infortunés bourdons sont destinés à s'accoupler avec leur reine, un honneur qui leur assure une mort terriblement déplaisante. Les ouvriers produisent la substance semblable à du papier mâché, avec laquelle est bâtie toute la cité, et aident les femelles à récolter la nourriture. Les guerriers sont responsables de la sécurité de Lathi (en priorité) et du reste de la cité-ruche. Les guerriers utilisent des armes humaines classiques. Les femelles servent comme demoiselles de compagnie auprès de la reine et récoltent de la nourriture pour la cité.

Les femelles sont aussi capables de sécréter du bout des doigts des filaments permettant d'immobiliser une proie. Les victimes ainsi ligotées sont ramenées à Thalarion. Il leur est possible de briser leur cocon sur un jet réussi de FOR contre 20 sur la Table de Résistance. Les mâles de l'espèce, bourdons exceptés, sont capables d'exsuder du bout des doigts un dissolvant spécifique des toiles des femelles.



Deux Demoiselles et un Guerrier

Hommites Guerriers

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6+6	20
CON	3D6+2	12-13
TAI	2D6+6	13
INT	1D6+2	5-6
POU	2D6+2	9
DEX	3D6+2	12-13
Déplacement 9		PV 13

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Poignards Recourbés 60 %, 1D6 + bd.

Compétences : Esquiver 50 %.

Perte de SAN : Voir un Hommite guerrier coûte 0/1D6 points.

Habitat : Thalarion (L'Ouest).

Hommites Ouvriers

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+2	12-13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6	7
POU	2D6+2	9
DEX	3D6	10-11
Déplacement 9		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Poignards Recourbés 40 %, 1D6 + bd.

Perte de SAN : Voir un Hommite ouvrier coûte 0/1D6 points.

Habitat : Thalarion (L'Ouest).

Hommites Bourdons

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+1	8
POU	2D6+2	9
DEX	3D6	10-11
Déplacement 9		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +0.

Armes : Coup de Poing 30 %, 1D3 + bd.

Compétences : Artisanat (Ruche) 70 %.

Perte de SAN : Voir un Hommite bourdon coûte 0/1D6 points.

Habitat : Thalarion (L'Ouest).

Femmites

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+3	13-14
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+2	9
POU	2D6+2	9
DEX	3D6+1	11-12
Déplacement 9		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Coup de Poing 30 %, 1D3 + bd ;
Projection de Toile 60 %, immobilisation.

Perte de SAN : Voir une Femmite coûte 0/1D6 points.

Habitat : Thalarion (L'Ouest).

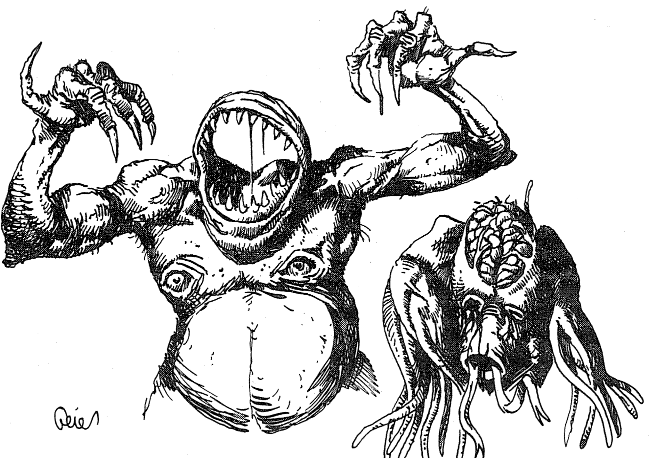
Horde de la Nuit

Race Inférieure de Serviteurs

"D'étranges formes de cauchemar, indistinctes, bramaient au-delà de sa pauvre lumière ; un instant, il entendit les hurlements paniqués de son zèbre dans l'obscurité et des rires étouffés qu'il espérait provoqués par le vent, sans arriver à s'en convaincre."
— Gary Myers, *Xiurhn*

Ces créatures sont les rejetons et séides de la Nuit. Leurs formes sont nombreuses et variées, sculptées par les peurs des hommes. Elles sortent chaque nuit au coucher du soleil de la Vallée Qui Est la Nuit, loin à l'est. Elles submergent alors toutes les Contrées du Rêve et se déplacent vers l'ouest tout au long de la nuit avant de regagner leur repaire oriental par des passages souterrains connus d'elles seules. Leur nombre n'est pas sans limites, mais elles peuvent être rencontrées partout de nuit dans les Contrées du Rêve, solitaires ou en groupe.

Les créatures de la Horde sont attirées par ceux qui entretiennent les peurs les plus fortes, car la peur est leur nourriture. En termes de jeu, chaque tranche (pleine) de 10 points de Santé Mentale perdus en une journée dans les Contrées du Rêve correspond à 1 % de chances de rencontrer une ou plusieurs créatures de la Horde dans la nuit qui suit (par exemple, un investigateur qui perd le même jour 21 points de SAN dans les Contrées du Rêve a 2 % de chances de rencontrer ces créatures quand vient la nuit). Les victimes ne subissent aucune violence physique ou sortilèges. Les créatures de la Horde essaient simplement d'acculer leur proie à la folie pour se repaître de sa peur.



Monstres de la Horde

Ceux que ces créatures rendent fous perdent 1D4 Points de Magie par créature. Quand leurs PM sont réduits à 0, ils perdent conscience et cèdent encore 1D4 points de POU par créature. Si le POU de la victime atteint 0, elle meurt. Chaque créature n'a droit qu'à un seul jet de perte de PM et de POU.

Si la cible de la Horde endure 3 rounds de harcèlement sans rater un seul jet de SAN, elle maîtrise sa peur et les créatures vont chercher ailleurs une autre victime.

Les membres de la Horde qui perdent tous leurs Points de Vie se dissolvent en volutes de brouillard qui dérivent vers l'ouest.

Il est assez facile de se défendre de la Horde. Les gens s'enferment la nuit dans leur maison et verrouillent leurs portes et leurs fenêtres. Pour qu'une créature de la Horde puisse porter son attaque, elle doit venir en contact avec sa victime. Les aventuriers qui se protègent derrière une barrière physique ou magique sont donc en sécurité. Les créatures de la Horde peuvent cependant venir à bout de certaines barrières selon leur FOR et celle de la barrière.

Créatures de la Horde, Gourmets de la terreur

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	TAI/2	4
CON	FORx2	8
TAI	2D6	7
INT	1D6+3	6-7
POU	TAI	7
DEX	2D6+3	10
Déplacement 6/12 (vol)		PV 8

Bonus aux dommages moyen :Inapplicable.

Armes : Imposer un jet de SAN 30 %, perte de SAN en rapport avec le nombre de créatures.

Armure : Aucune, mais elles ne peuvent être blessées par des armes normales. Les armes magiques et les sortilèges infligent les dégâts habituels.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir une créature solitaire coûte 0/1D3 points, une petite horde, 0/1D4 et une grande 1/1D6.

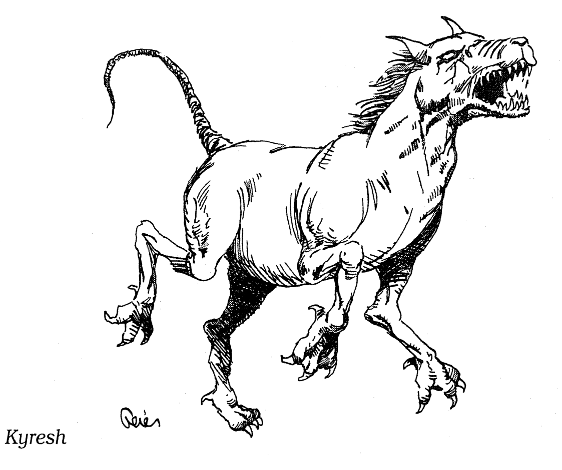
Habitat : La Vallée-Qui-Est-la-Nuit (L'Est).

Kyreshs

Race Inférieure Indépendante

"Cette relique morbide d'un passé ancien, éteinte depuis longtemps dans les autres Contrées du Rêve, était dotée d'un corps essentiellement chevalin et pouvait être montée par les chefs les plus intrépides. Son long museau canin pouvait sentir les proies à très longues distances. Ses énormes griffes et sa gueule plantée de crocs irréguliers représentaient des armes de chasse bien plus formidables que les lances grossières."
— W.C. Bill J.-R., *In 'Ygiroth*

Les Kyreshs sont de monstrueux carnassiers dotés d'un corps chevalin, d'un museau couleur de sang, d'énormes griffes et de crocs irréguliers. Ces pseudo-équidés sauvages habitaient autrefois de vastes régions des Contrées du Rêve, mais la race est sans doute éteinte maintenant. On les associe aux 'Ygirothiens qui vivaient près de la vallée du Skai dans les temps anciens. La capacité de chevaucher ces créatures, sans vraiment les domestiquer, avait été enseignée aux 'Ygirothiens par la Chose au Masque Jaune. Seuls les plus braves d'entre eux osaient monter ces fauves et beaucoup finissaient dans la gueule de leur monture. Ni ces pertes ni leur menace n'empêchaient les 'Ygirothiens de faire bon usage des Kyreshs à la chasse. Quand les Kyreshs dévoraient quelques chasseurs, les survivants se réjouissaient de voir leur part du gibier augmenter.



Kyresh

Kyreshs, Équidés carnivores

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6+2	12-13
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
Déplacement 10		PV 15

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Griffes 50 %, 1D6+2 + bd ;
Morsure 40 %, 1D10 + bd.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Suivre une Piste 80 %.

Habitat : Vallée du Skai (L'Ouest).

Lamas

Animaux

Cousins des chameaux, les lamas sont à peine plus dociles. Ils atteignent en moyenne 1,20 mètre au garrot et préfèrent vivre au-dessus de 3 000 mètres. Ils servent de bêtes de somme dans certaines montagnes des Contrées du Rêve. Leur taille est trop réduite pour en faire des montures.

Lamas

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 9		PV 15

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

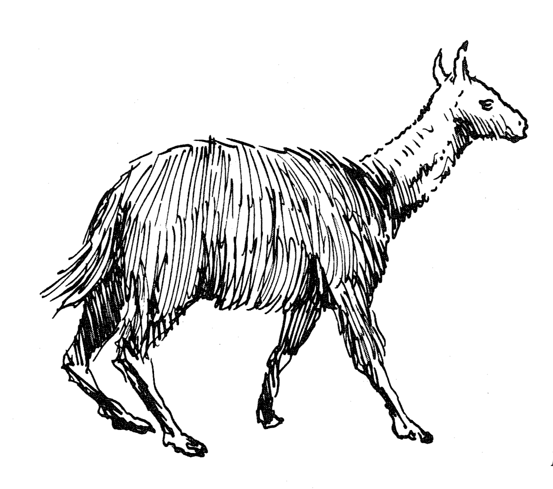
Armes : Crachat 25 %, -1D6 en APP (temporaire) ;
Morsure 25 %, 1D6 ;
Ruade 10 %, 1D6 + bd.

Armure : 2 points de cuir et toison laineuse.

Compétences : Grimper 60 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Montagnes.

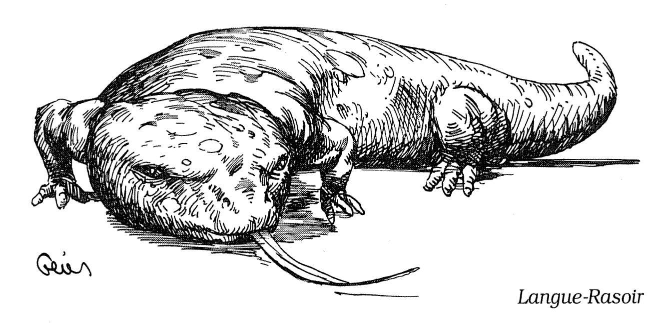


Lama

Langues-Rasoirs

Créatures Fabuleuses

Les Langues-Rasoirs sont des herbivores reptiliens des jungles des Contrées du Rêve. Ils ressemblent à l'héloderme tant par la taille que la forme et tirent leur nom de leur langue acérée qu'ils utilisent pour peler les arbres de leur écorce. La principale défense de ces douces créatures contre les prédateurs est une forme naturelle du sortilège Traits d'Émeraude de Ptath. Quand un Langue-Rasoir est menacé, il dépense les Points de Magie nécessaires pour décocher 1D3+3 traits contre son agresseur. Ces traits fonctionnent exactement comme ceux du sortilège.


Langue-Rasoir

Langues-Rasoirs, Lézards magiques

Caractéristiques	*Jet*	*Moyenne*
FOR	1D6	3-4
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	1D6+3	6-7
POU	6D6	21
DEX	4D6	14
Déplacement 8		PV 5

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Armes : Coup de Langue 50 %, 1D6 + bd ;
Morsure 30 %, 1D3 + bd.

Armure : 2 point d'écailles.

Compétences : Discrétion 65 %, Grimper 50 %,
Se Cacher 65 %.

Sortilèges : Traits d'Émeraude de Ptath.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Jungles.

Larves des Autres Dieux

Race Supérieure Indépendante

"Il n'avait jamais su auparavant quelles choses noires se tapissent dans l'éther, y flottent ou cabriolent, ricanent et se moquent des voyageurs éventuels, et palpent de leurs pattes visqueuses les objets mouvants qui excitent leur curiosité. Ce sont les larves sans nom des Autres Dieux, aussi aveugles et insensées que ceux-là, et possédées des mêmes appétits particuliers".

— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Les Autres Dieux font partie de ces entités qui dansent, aveugles et imbéciles, à la cour d'Azathoth, au centre de l'espace et du temps. Il arrive que des morceaux d'entre eux soient arrachés et éjectés dans les profondeurs de l'espace. Ces étoiles filantes acquièrent parfois une vie propre. Ce sont les Larves des Autres Dieux. On peut supposer qu'elles deviendront à leur tour des Autres Dieux mais ce n'est que conjecture ; telles quelles, leur puissance n'est pas à négliger.

Il y a une quantité infinie de Larves et chacune est unique. Même les Larves issues d'un même "parent" ne partagent pas nécessairement la moindre ressemblance avec leur sœur ou leur géniteur.

Jetées par les Autres Dieux du centre de l'univers, ces Larves peuvent dériver pour toujours dans l'espace interstellaire sans jamais rencontrer la moindre planète, civilisée ou non. Certaines pourtant se poseront, volontairement ou pas, sur quelque étoile ou planète lointaine. Elles peuvent rester en sommeil pendant des millénaires ou infecter, conquérir, voire détruire complètement leur nouveau monde. Ces créatures semblent particulièrement fréquentes dans l'espace des Contrées du Rêve.


Deux Larves

On peut citer comme exemple de Larves des Autres Dieux, les Graines d'Azathoth et l'Étoile Mère. Les caractéristiques qui suivent ne font qu'offrir un éventail de capacités, ne sont qu'une simple source d'inspiration pour le Gardien. Certaines larves pourraient très bien être plus grosses qu'indiquées ici ou même être dotées d'INT. Les attaques des larves dérivent de leur forme, tentacule, poison, morsure, écrasement, griffes, engloutissement, etc.

Larves des Autres Dieux, Surgeons de forces impossiblement étrangères

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D100/2	25
CON	1D100	50
TAI	1D100	50
INT	/	/
POU	2D20	21
DEX	1D8	4-5
Déplacement 1D10-1		PV 50

Bonus aux dommages moyen : +4D6.

Armes : Attaque Particulière DEXx10 %, dommages = bd.

Armure : Aucune, mais toutes sont immunisées contre le froid, l'apesanteur et autres conditions de l'espace profond. Elles peuvent être dotées d'autres invulnérabilités : feu, attaques physiques, attaques d'estoc, etc.

Sortilèges : Aucun généralement, mais certaines connaissent 1D10 sorts.

Perte de SAN : Dépend de l'étrangeté de la larve concernée. Entre 0/1D10 et 1D8/5D10 points.

Habitat : L'Espace.

Maigres Bêtes de la Nuit

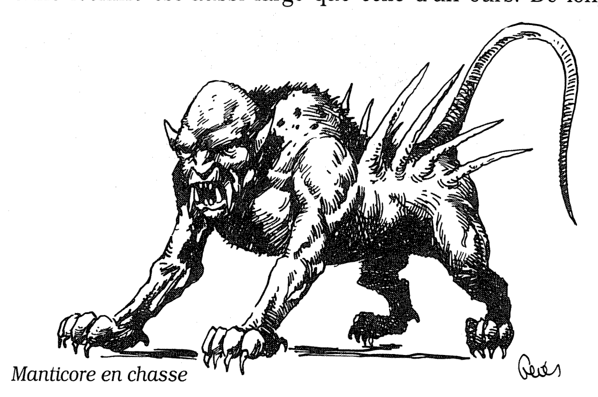
Race Inférieure de Serviteurs

Dans les Contrées du Rêve, les Maigres Bêtes de la Nuit servent différents maîtres, dont Nodens et Yibb-Tstll. Elles sont aussi associées aux Goules qui les utilisent parfois comme montures. La principale colonie de Maigres Bêtes de la Nuit des Contrées du Rêve est établie au sommet des Pics de Throk, une grande chaîne de montagnes du Monde Inférieur. De courageux aventuriers s'en servent parfois pour se déplacer dans le Monde Inférieur. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition.

Manticores

Créatures Fabuleuses

Les Manticores sont des créatures des montagnes dont le corps rappelle celui du lion. Elles sont très grandes et leur poitrine léonine est aussi large que celle d'un ours. De longues



Manticore en chasse

piques surgissent de leur train arrière et changent légèrement de position au rythme de leur respiration. Leur longue queue se termine comme celle du scorpion par un aiguillon. Leur tête est une énorme caricature de tête humaine où des défenses seraient venues remplacer les dents. Les Manticores comptent au nombre des créatures les plus répugnantes des Contrées du Rêve.

Les Manticores vivent dans les déserts, comme les Terres Interdites ou les montagnes désolées. La cervelle humaine est leur mets préféré et elles sont capables de sentir leur proie à des distances fantastiques. Elles détestent la puanteur fétide du sang des autres Manticores et cette répugnance permet à ceux qui s'en aspergent (le sang doit provenir d'une Manticore fraîchement tuée) de traverser leur territoire dans une sécurité relative. En effet, quand une Manticore s'approche, elle repère immédiatement l'odeur qui lui fait horreur et repart, dégoûtée.

Une Manticore peut attaquer deux fois par round en utilisant ses griffes et sa gueule, ou ses griffes et son dard, ou son dard et sa gueule.

Le poison injecté par le dard est mortel. Sa TOX est égale à la CON de la Manticore. Trois rounds après l'injection, la victime dont la CON n'a pu résister à la TOX du poison subit des dommages égaux à la TOX de celui-ci. Même si elle résiste, la victime encaisse la moitié de la TOX en dommages (arrondir à l'entier supérieur).

Manticores, Féroces prédateurs

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6+12	26
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
Déplacement 11		PV 20

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Dard 40 %, 3D3 + poison ;
Griffes 50 %, 1D6 + bd ;
Morsure 30 %, 1D10 + bd.

Armure : 4 points de cuir.

Compétences : Grimper 90 %, Sentir la Nourriture 80 %.

Perte de SAN : Voir une Manticore coûte 0/1D6 points.

Habitat : Montagnes et déserts.

Messagers d'Azathoth

Race Supérieure de Serviteurs

"[L'homme ne soupçonne pas] quel bouillonnement blasphématoire se tapit derrière la lune, en pleine vue de la face cachée. Plus démentiel que cet énorme renflement issu d'une crevasse écœurante, découpé par les pâles choses crapauds et sondé de leurs armes curieuses... ce n'était pourtant que le misérable Messager de cet Autre : cet affreux péril final qui bredouille indiciblement hors de l'univers ordonné et hors d'atteinte des rêves... l'illimité sultan démon Azathoth."
— Gary Myers, *Passing of a Dreamer*

Les caractéristiques habituelles du jeu ne peuvent s'appliquer à cette chose dépourvue de vie propre ; ce n'est qu'une graine à la recherche d'un sol fertile où pourrait éclore un nouveau rejeton. Si la graine touchait un jour la lune, elle s'enfoncerait jusque dans son noyau et commencerait enfin à croître. Le Lac Noir d'Ubboth entrerait en ébullition et même Mnomquah finirait par être consumé par cette germination. La graine n'aurait besoin que de quelques mois pour mûrir et briser sa prison ovoïde avant de plonger dans le néant interstellaire.

Si la graine devait jamais "fertiliser" la lune, une équipe d'investigateurs intrépides pourrait encore la détruire avant son éclosion. La graine, une fois enfouie dans la lune, irradie une lumière verte intense. Quiconque est éclairé par cette lumière doit opposer son POU au POU de 15 de la Graine sur la Table de Résistance. Si l'individu concerné a le dessous, il subit une



Le Messager au-dessus de la lune

horrible transformation. Il fond et se répand en flaques de protoplasme avant de bouillir et de s'évaporer. Les témoins perdent 1/1D8 points de SAN.

Ceux qui résistent à ce rayonnement perdent tout de même 2D6 points de SAN, 1D6 points de CON et 2D6 Points de Vie. Ces victimes ajoutent en revanche 12 % à leur Mythe de Cthulhu et 1D3 à leur POU. Après une période de plusieurs semaines ou mois — à la discrétion du Gardien — les effets

des radiations se font finalement sentir dans toute leur horreur et les investigateurs concernés sont emportés par une horrible régression biologique. Leur peau devient gluante et leurs traits s'affaissent. Leurs os eux-mêmes finissent par se dissoudre et leur corps se transforme en flaques de bouillon de culture.

L'irradiation subie par les rêveurs n'a aucune conséquence sur leurs corps dans le Monde de l'Éveil, mais elle n'aura pas disparu quand ils entreront de nouveau dans les Contrées du Rêve. Leurs avatars oniriques continueront de se détériorer pendant les rêves à venir des investigateurs, et ce jusqu'à la dissolution finale. Les rêveurs morts dans les Contrées du Rêve ne pourront plus jamais y revenir.

Il est impossible d'endommager physiquement la Graine, qu'elle soit dans l'espace ou sur la lune. Elle doit être détruite grâce à de puissants artefacts magiques ou envoyée ailleurs. Les méthodes envisageables pour éliminer la menace qu'elle représente sont laissées à l'imagination des joueurs et du Gardien.

L'éclosion de la Graine et la destruction de la lune onirique constitueraient une terrible catastrophe pour les Contrées du Rêve et pour le Monde de l'Éveil. Les Contrées du Rêve subiraient d'énormes destructions physiques et le Monde de l'Éveil serait frappé d'effets bien plus dévastateurs encore. Le séisme qui toucherait les Contrées du Rêve, un domaine créé et entretenu par les pensées inconscientes de tous les rêveurs de la Terre, s'y traduirait par des dommages bien plus profonds. En termes de jeu, chaque membre de la population terrestre perdrait 1D10/1D100 points de SAN.

Moisissures Visqueuses

Créatures Fabuleuses

Ces créatures sont des champignons mobiles ressemblant à d'énormes amibes baveuses glissant sur le sol; elles ingèrent toute substance nourricière présente sur leur trajet. Il est difficile de les endommager physiquement, mais elles sont sensibles aux attaques magiques. Leur taille varie et elles existent en diverses couleurs, toutes éclatantes. Il est fréquent que leur surface supérieure se pare de corps pédonculés fructifères. Les Moisissures Visqueuses se dissimulent aisément parmi l'exubérance des champignons qui tapissent le sol; elles peuvent également se laisser tomber sur des proies depuis une branche. Lors d'une attaque, elles se contentent de se répandre sur leur victime.

Moisissures Visqueuses, Prédateurs fongiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAI	2D10	11
POU	1D3	2
DEX	2D3	4
Déplacement 3		PV 12

Armes : Phagocytose* 35 %, 1D6.

**La Moisissure reste collée sur sa victime pendant les rounds ultérieurs, lui infligeant des dommages continuels avec ses enzymes digestifs. Une opposition FOR contre FOR permet éventuellement de se libérer de cette étreinte gourmande.*

Armure : Aucune, mais les attaques physiques occasionnent au maximum 1 point de dommages. Le feu et la magie agissent normalement. Même si ses Points de Vie tombaient à 0, la Moisissure ne serait pas vraiment "morte", mais tout au plus dispersée en morceaux... Il lui suffirait de quelques heures pour se rassembler de nouveau en une seule entité en parfait état. Seul le feu, appliqué sur chaque débris de son corps, ou un fongicide approprié peut la tuer de façon permanente.

Perte de SAN : Voir une Moisissure Visqueuse coûte 0/1D6 points.

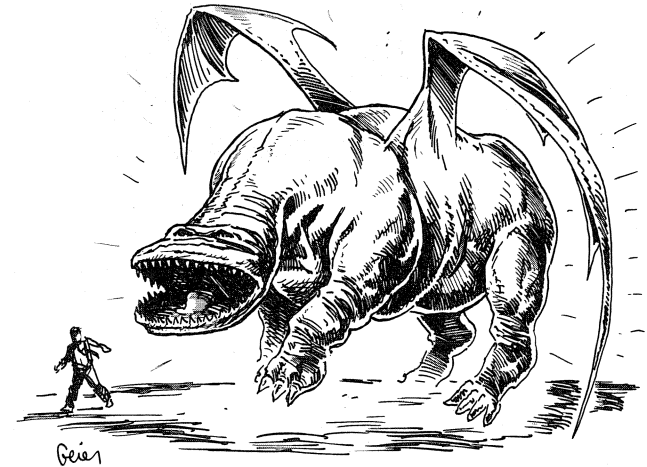
Habitat : La Forêt de Champignons (Monde Inférieur) et quelques autres jungles et forêts profondes.

Monstres Phosphorescents

Race Inférieure de Serviteurs

"C'était en ces jours qui avaient vu les puits de vin de Sarrub s'assécher que la monstruosité apparut pour la première fois. Elle luisait comme une étoile verte, malsaine et infectée. Quand elle avait étendu ses ailes, celles-ci avaient caché la lune et seule cette ignoble phosphorescence verte était restée visible dans les ténèbres. Presque gracieusement, l'énorme bête avait plongé vers la surface de l'Ai et un bateau avait disparu entre ses mâchoires béantes. Ce n'est qu'à ce moment que nous avons vu le cavalier sur le dos du monstre, avec son visage cent fois plus horrible..."
— Les Cylindres de Brique de Kadathéron

Ces créatures des Contrées du Rêve sont de colossales choses vertes et luisantes. Elles mesurent près de 10 mètres au garrot et sont dotées d'une large gueule en forme d'écope et d'ailes membraneuses qui leur permettent de voler à travers l'espace des Contrées du Rêve.



Le Monstre et son dîner

Les Monstres Phosphorescents sont utilisés comme bêtes de somme par les pirates wénéliens qui sont capables de voyager à travers l'espace grâce eux. Ils attaquent aussi bien avec leur énorme gueule-écope qu'avec leurs ailes monstrueuses et délivrent éventuellement ces deux attaques dans le même round. La gueule-écope est capable de tout aspirer dans un cercle de 100 mètres de diamètre. Les Monstres Phosphorescents ne sont pas très intelligents et leur attaque d'écope est susceptible d'aspirer des bâtiments ou autres objets, voire quelques Wénéliens distraits.

Monstres Phosphorescents, Lucioles titanesques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	8D6+36	64
CON	3D6+18	28-29
TAI	1D100+100	150-151
INT	1D4	2-3
POU	3D6	10-11
DEX	1D8	4-5
Déplacement 4/30 (vol)		PV 90

Bonus aux dommages moyen : +12D6.

Armes : Battement d'Ailes 60 %, bd/2;
Gueule-Écope 45 %, cible avalée.

Armure : 10 points de cuir.

Perte de SAN : Voir un Monstre Phosphorescent coûte 1D3/1D20 points.

Habitat : Yundu (Mondes Au-delà).

Musards Primitifs

Créatures Fabuleuses

Certains pensent que ces petits rongeurs sont les ancêtres du Buopoth. Ils ont un corps de rat, une queue touffue et un museau en bec qui leur sert à déterrer racines et insectes. On croyait ces créatures éteintes jusqu'à ce qu'on en découvre



Musard primitif

près de voies commerciales de Mhor. Les Musards sont très curieux et il est arrivé qu'ils volent certains objets à des voyageurs sans méfiance en route pour Mhor.

Musards Primitifs, Rongeurs curieux

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	1D6+2	5-6
TAI	1D3	2
POU	2D6	7
DEX	4D6+6	20
Déplacement 8/6 (en creusant)		PV 4

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Armes : Griffes 50 %, 1D4 + bd;
Morsure 40 %, 1D4 + bd.

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 70 %, Dissimulation 50 %, Se Cacher 70 %, Trouver sa Nourriture 85 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : La route de Mhor (L'Est).

Naggoob

Serviteur Goule Supérieur

"Le 'Père des Goules' qui commande aux serviteurs de Nyogtha, l'Habitant des Ténèbres."
— Lin Carter, *Zoth-Ommog*



Naggoob

Naggoob est le chef des Goules qui adorent Nyogtha. Lui et ses fidèles se sont installés sous le Plateau de Leng pour être près de leur dieu. Sa position de chef des adorateurs implique aussi qu'il est le grand prêtre de sa divinité. En tant que tel, il apparaît souvent aux sorcières qui invoquent Nyogtha. Pendant les procès de Salem, il a souvent été vu et pris pour l'Homme Noir des assemblées de sorcières. Son titre, Père des Goules, dérive de ses fréquents accouplements avec les sorcières qui l'invoquent et des enfants hybrides humains/goules qui en résultent.

Naggoob, Serviteur goule supérieur

FOR 20	CON 18	TAI 17	INT 17	POU 20
DEX 17	Déplacement 9			PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes 50 %, 1D6 + bd;
Morsure 50 %, 1D6 + mâchoires verrouillées*.
**Voir Goules.*

Armure : Les armes à feu ou projectiles n'infligent que la moitié des dommages (arrondir à l'entier supérieur).

Compétences : Anglais 75 %, Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Flairer la Charogne 65 %, Grimper 85 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Sauter 75 %, Savoir Onirique (Leng) 40 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Sortilèges : Contacter Nyogtha, Poigne de Nyogtha et 1D3 Contacter des Contrées du Rêve.

Perte de SAN : Voir Naggoob coûte 1/1D8 points.

Habitat : Plateau de Leng (Le Nord).

Noctambules

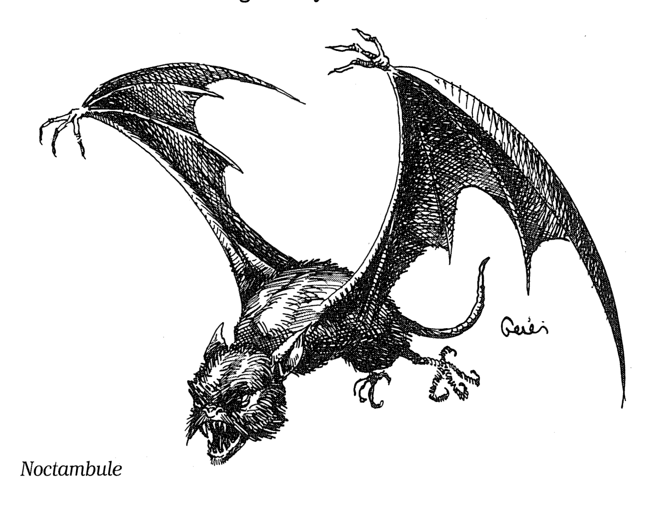
Créatures Fabuleuses

Les Noctambules sont des sortes de chauves-souris géantes habitant les jungles et les forêts les plus denses des Contrées du Rêve. Comme leur nom l'indique, ce sont des chasseurs nocturnes. Ils volent la nuit entre les arbres à la recherche d'une proie, presque tout ce qui bouge pouvant faire l'affaire. Il est arrivé qu'ils emportent des enfants ou des pygmées de Kled.

Noctambules, Chasseurs nocturnes

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
Déplacement 4/16 (vol)		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.


Noctambule

Armes : Griffes 50 %, 1D6+2 + bd ;
Morsure 50 %, 1D10.

Armure : Aucune.

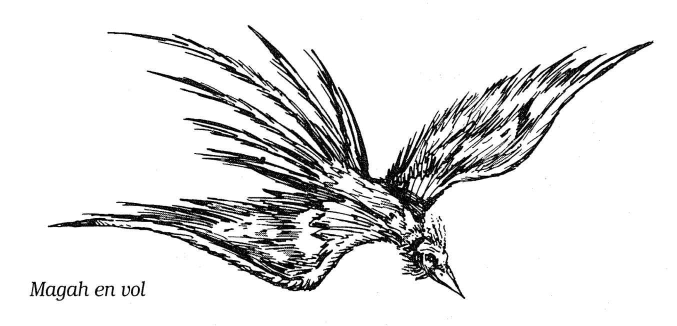
Compétences : Écholocation 75 %,
Trouver Objet Caché 75 %.

Habitat : Jungles et forêts denses.

Oiseaux Magah

Créatures Fabuleuses

Les Oiseaux Magah sont de petits volatiles carnivores aux fabuleuses plumes longues, lustrées et multicolores. Ils sont natifs des pentes inférieures du Mont Ngranek. Ils capturent leur proie en l'envoûtant par un chant hypnotique. Lorsqu'un Magah module son chant de chasse, la proie qu'il a choisie doit vaincre les Points de Magie du bel oiseau avec les siens sur la Table de Résistance ou se trouver captivée par le chant et réduite à l'impuissance. Elle ne peut alors que s'avancer lentement vers les merveilleuses plumes de


Magah en vol

l'oiseau chanteur. Cependant, la première attaque du Magah brise la transe hypnotique. Cet oiseau s'en prend donc rarement à plus grand que lui.

Oiseaux Magah

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D4	2-3
CON	1D6	3-4
TAI	1	1
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 10 (vol)		PV 3

Armes : Coup de Bec* 40 %, 1D3.
**Le Coup de Bec touche automatiquement si la cible est hypnotisée par l'oiseau.*

Armure : Aucune.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Broussailles et forêts clairsemées.

Ombres

Créatures Fabuleuses

Une Ombre est toujours enveloppée d'une nuée de ténèbres, de sorte qu'on ne voit jamais sa forme. En général, les contours généraux de cette obscurité sont grossièrement sphériques. Si l'on a recours à une lumière suffisamment brillante pour percer cette noirceur, l'ombre proprement dite s'évapore. Mais peut-être que les Ombres sont simplement des êtres pétris de ténèbres et qu'elles n'ont pas de forme véritable...

Comme les Efts-Lampes, les Serviteurs de Karakal et les Blupes, les Ombres sont des êtres qui n'apparaissent, en temps normal, dans les Contrées du Rêve que sur Invocation d'un sorcier. Les Ombres n'ont pas de CON, seulement une TAI. Elles n'ont pas non plus de Points de Vie. Tout dommage occasionné à une Ombre affecte directement sa TAI.


Ombre

Les Ombres ne peuvent voler, mais elles se déplacent sur toutes les surfaces, solides ou liquides. De plus, elles peuvent se mouvoir le long des parois verticales ou même des plafonds.

Les Ombres ne sont pas affectées par les armes ordinaires ; seules les sources de lumière sont susceptibles de les blesser. Une simple exposition à la lumière ne les incommode pas en temps normal ; elles peuvent même voyager en pleine lumière solaire. Cependant, si elles sont réellement frappées par une bougie ou une torche, elles encaissent des dommages. Le rayon de lumière d'un Eft-Lampe détruit complètement une Ombre si ses Points de Magie sont vaincus sur la Table de Résistance.

Ombres

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	4D6	14
TAI	5D6	17-18
INT	2D6	7
POU	4D6	14
DEX	2D6	7
Déplacement 7		PV/

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Vrille 50 %, 1D4 + bd.

Armure : Aucune, mais les Ombres ne sont pas affectées par les armes normales. Seul le contact d'une source de lumière peut les blesser. Une torche leur inflige 1D6 points de dommages, une bougie 1D3. Le rayon lumineux d'un Eft-Lampe disperse complètement une Ombre si les PM de cette dernière ont le dessous.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir une Ombre coûte 0/1 point.

Habitat : Dimension Opaque.

Peuple Serpent

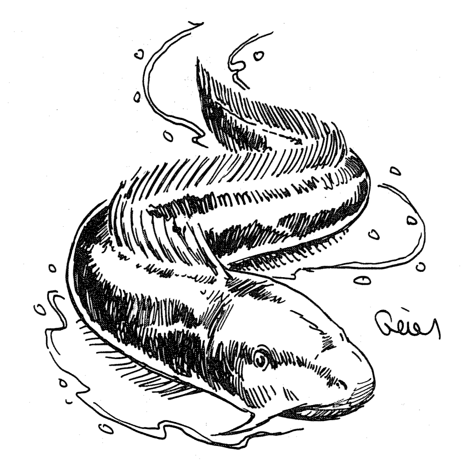
Race Inférieure Indépendante

La civilisation du Peuple Serpent a connu son apogée il y a des millions d'années quand il régnait sur le monde depuis l'antique Valusie. Seules quelques petites colonies existent encore dans le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve, simples reliques du passé. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, pour une description complète.

Poissons-Gales

Créatures Fabuleuses

Les Poissons-Gales sont des sortes d'anguilles qui vivent près des navires engloutis ou naufragés. Ils tirent leur nom de leur principal moyen de défense : tout prédateur qui vient à leur contact se retrouve aussitôt infecté de pustules aux points de contact. Cette dermatose prurigineuse ne disparaît qu'une fois la peau renouvelée, ce qui prend un nombre de jours égal au POU du Poisson-Gale. Les cloques ne sont pas vraiment douloureuses ou handicapantes, mais elles occasionnent des démangeaisons bien irritantes.


Poisson-Gale

Poissons-Gales, Anguilles urticantes

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+3	6-7
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
Déplacement 12 (nage)		PV 9

Bonus aux dommages moyen : -1D4.

Armes : Morsure 40 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune, mais tout contact avec la peau engendre des cloques.

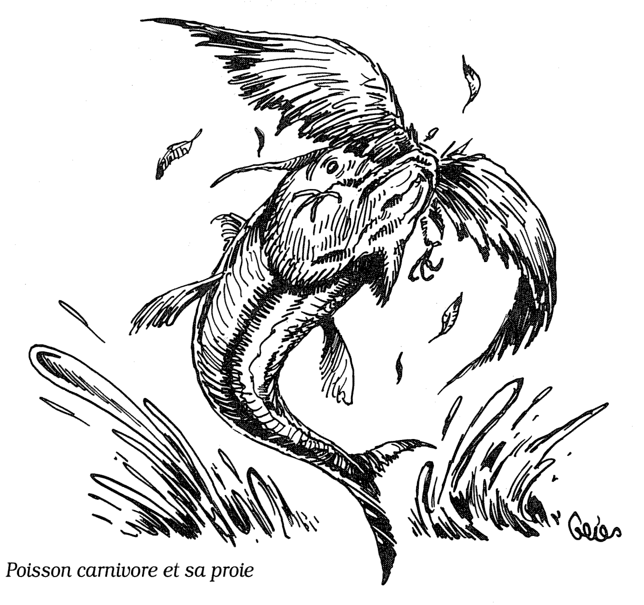
Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Navires engloutis ou naufragés (Les Mers).

Poissons Carnivores

Créatures Fabuleuses

Nombre de lacs et rivières des Contrées du Rêve sont habités par des poissons carnivores. Ils sont généralement sans danger pour l'homme, mais il arrive que des spécimens de grande taille emportent un bébé. Ces poissons bondissent sur leur proie et l'entraînent sous l'eau où ils la maintiennent jusqu'à la noyade. Il est possible d'échapper à l'emprise d'un de ces prédateurs en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* en ce qui concerne la noyade.


Poisson carnivore et sa proie

Poissons Carnivores, Prédateurs aquatiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+3	6-7
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
APP		
Déplacement 12 (nage)		PV 9

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Lutte 75 %, entraîne la victime sous l'eau où elle se noie.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Aucun.

Compétence : Se Cacher 80 %.

Perte de SAN : Aucune.

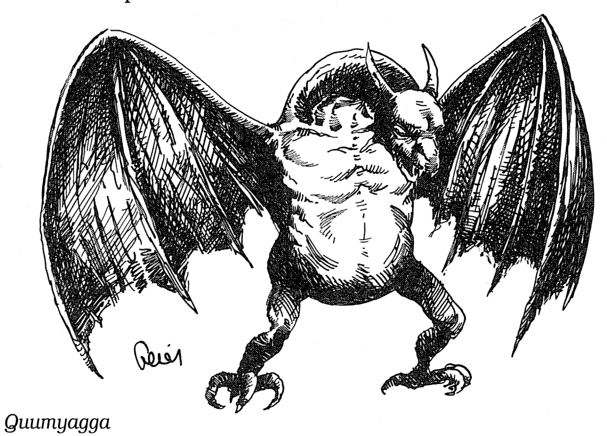
Habitat : Lacs et rivières.

Quumyagga

Serviteur Shantak Supérieur

"Quumyagga, chef des Shantaks".
— Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Quumyagga est le plus grand des Shantaks. Il sert de monture à Nyarlathotep et transporte le Chaos Rampant à la Cour d'Azathoth chaque fois que cela est nécessaire. Il réside dans le grand dôme central du palais du Roi Voilé à Inquanok et envoie des rêves sinistres à ceux qui regardent trop intensément son repaire.



Quumyagga

Contrairement à ses congénères, Quumyagga n'est pas marqué par la peur des Maigres Bêtes de la Nuit et les Shantaks qui restent à ses côtés ne fuient pas les monstres de cette race s'ils emportent une lutte de POU contre POU.

Quumyagga, Chef des Shantaks

FOR 50	CON 30	TAI 75	INT 15	POU 30
DEX 25	Déplacement 10/48 (vol)			PV 53

Bonus aux dommages : +7D6.

Armes : Morsure 75 %, 2D6+2 + bd.

Armure : 15 points de cuir.

Sortilèges : Envoyer des Rêves, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Shantak.

Perte de SAN : Voir Quumyagga coûte 1/1D10 points.

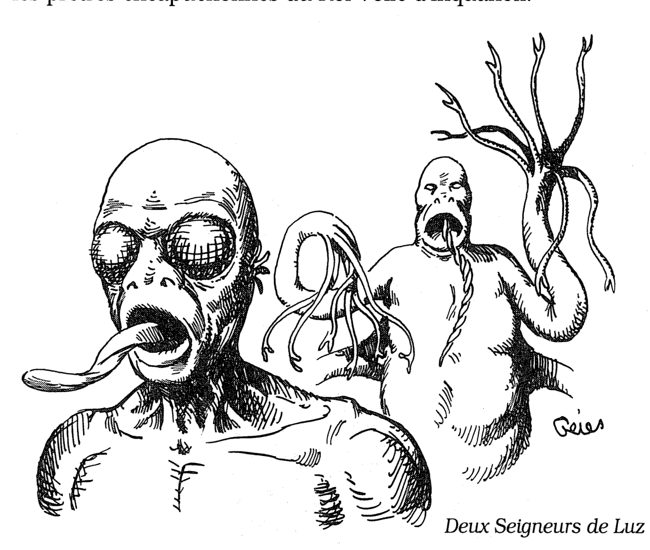
Habitat : Inquanok (Le Nord).

Les Seigneurs de Luz

Race Inférieure Indépendante

"Les pires monstruosités possibles ! Ils ont les mains griffues des tiques, avec, pour certains, des yeux [humains], et pour d'autres, des yeux [d'insectes], avec un corps normalement plat mais contenant plusieurs estomacs qui peuvent se gorger de sang. Ils ont à peu près la taille d'un homme... mais des tentacules caoutchouteux, avec lesquels ils peuvent à volonté fouetter ou enserrer, prolongent leurs membres. Certains ont des forets cartilagineux en guise de bouche, alors que d'autres ont la face de pelle et la langue tubulaire des vers. La plupart sont rose pâle et totalement bestiaux !"
— Brian Lumley, *Augeren*

Ces créatures corrompues et démentielles vivent à Luz et D'haz, dans le Monde Inférieur. Elles sont le résultat d'un long enchaînement d'accouplements forcés et contre nature entre des hommes et toutes sortes d'espèces. Entre quatre et six membres tentaculaires surgissent de leur torse et servent de bras. Tous se terminent par les mains griffues des Hommes-Tiques. Une fois sur deux, ces créatures sont capables, comme les Halflings de D'haz, d'entrevoir l'avenir. Déguisées, ce sont les prêtres encapuchonnés du Roi Voilé d'Inquanok.



Deux Seigneurs de Luz

Le Roi Voilé règne sur Inquanok sans que ses sujets soupçonnent sa nature inhumaine. En instituant la loi qui condamne les violeurs à être bannis, nus, dans le nord, il a assuré la pérennité du cycle par des ressources régulières en reproducteurs. Ses caractéristiques FOR, CON, INT et DEX reçoivent un bonus de 1D6 et son POU de 2D6. Le Roi Voilé connaît toujours les sorts suivants : Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Shantak et 1D6 autres sorts. La vue du Roi Voilé coûte 1D6/1D10 points de SAN.

Les Seigneurs de Luz, Caste dirigeante de Luz

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POU	3D6+2	12-13
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes* 60 %, 1D6 + bd ;
Tentacule* 75 %, 1D4 + bd ;
Trompe Foreuse** 60 %, draine le POU.
**Chaque round, les Seigneurs peuvent se servir de toutes leurs griffes et tentacules.*
*** 50 % des Seigneurs sont équipés de Trompe Foreuse. Voir les Hommes-Tiques pour des renseignements complets sur le drain du POU.*

Armure : Aucune.

Compétences : Chanter 50 %, Déguisement 80 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Savoir Onirique 40 %.

Sortilèges : Les Seigneurs de Luz dotés d'une INT de 15 ou plus et d'un POU de 13 ou plus connaissent éventuellement 1D4 sorts.

Perte de SAN : Voir un Seigneur de Luz coûte 1D3/1D6 points.

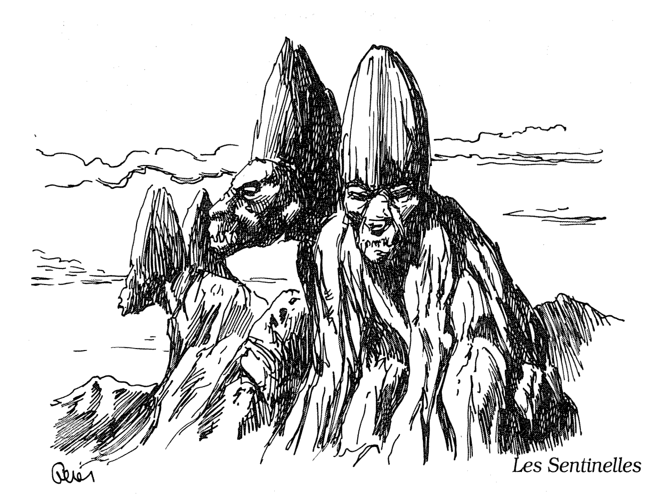
Habitat : Luz (Le Nord).

Les Sentinelles du Désert

Serviteurs Supérieurs Uniques

"Elles étaient assises sur un immense demi-cercle, ces montagnes canines sculptées en monstrueuses statues attentives et leur main droite se dressait en signe de menace envers l'humanité."
— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Ces créatures titanesques ressemblent à des montagnes sculptées en statues immenses. Elles ont un corps d'hyène surmonté de deux têtes coiffées de mitres. Placées au nord d'Inquanok par les Autres Dieux pour garder l'accès à Kadath, elles attendent en silence, assises dans le désert, telle une menace muette envers ceux qui voudraient aller au-delà.


Les Sentinelles

D'énormes colonies de Shantaks se sont installées sur ces créatures et les Sentinelles sont les premières à se dresser contre qui prétend entrer dans leur domaine. Elles ne s'animent que contre ceux qui trouvent un moyen de franchir ce premier barrage. Elles s'élèvent jusqu'au ciel mais se déplacent sans le moindre bruit. Elles n'ont pas de voix et leur faciès garde fixement l'expression de sinistre menace qui est la leur depuis des éternités. Ceux qui sont attrapés par les Sentinelles sont écrasés sous leurs pattes titanesques ou engloutis dans leur gueule béante. Six exemplaires de ces statues montent la garde, tous identiques.

Les Sentinelles du Désert, Montagnes gardiennes

FOR 120	CON 100	TAI 300	INT/	POU 40
DEX 15	Déplacement 36 (debout)			PV 200

Bonus aux dommages : +25D6.

Armes : Attaque de Gueule 30 %, victime avalée ;
Coup de Patte 50 %, 1D6 + bd.

Armure : 30 points de roc.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : Voir une Sentinelle s'animer coûte 1D4/1D20 points.

Habitat : Le Désert Glacé (Le Nord).

Serpents Ailés

Créatures Fabuleuses

Ces créatures ressemblent beaucoup aux serpents à plumes des légendes aztèques, de grands reptiles vipérins équipés d'ailes emplumées. Les Serpents Ailés habitent les jungles des Contrées centrales du Rêve et s'en éloignent rarement de leur propre volonté. Ils sont relativement intelligents et peuvent comprendre les ordres les plus simples, mais n'ont pas de langage propre. Pour tuer leur proie, ils se servent de leurs crochets à poison capables d'injecter un venin de TOX 15. Une victime de morsure doit emporter une lutte de CON contre la TOX du poison ou perdre 3D6 Points de Vie. En cas de réussite, elle subit tout de même 1D6 points de dommages.


Serpent Ailé

Serpents Ailés, Prédateurs venimeux

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAI	5D6	17-18
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 6/12 (vol)		PV 16

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Morsure 50 %, poison de TOX 15.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Jungles des climats tempérés.

Servants de Ghadamon

Race Inférieure de Serviteurs

"Ils attaquaient en bancs comme des piranhas, picorant et mordant. Un flot rouge vint bientôt colorer la surface. Le malheureux pêcheur n'avait jamais eu la moindre chance de s'en sortir. Sa barque renversée filait avec le courant tel un présage sinistre des temps à venir."
— Les Cylindres de Brique de Kadathéron

Ces sinistres bêtes peuvent être rencontrées en n'importe quel point des Contrées du Rêve mais on ne connaît qu'une seule colonie fixe, celle du Lac Stérile du Monde Inférieur, la demeure de Ghadamon.

Les Servants de Ghadamon ressemblent à de grands poissons noirs armés d'énormes mâchoires. En arrière de leur tête, leur corps se rétrécit brutalement pour finir en une queue évoquant plutôt un serpent. La bête, dans son ensemble, revêt donc l'aspect d'un cône. Les Servants mesurent en moyenne 1 mètre de long, et leurs yeux jaunes et luminescents vrillent un regard de glace dans ceux de leurs victimes.


Servant

Servants de Ghadamon

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	3D6	10-11
TAI	1D4	2-3
INT	1D6	3-4
POU	1D6	3-4
DEX	4D6	14
Déplacement 10 (nage)		PV 7

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Morsure 85 %, 1D6*.
**Cette attaque peut également servir à saisir une victime pour l'entraîner sous l'eau. La victime peut essayer, chaque round, de se libérer en emportant une lutte de FOR contre FOR.*

Armure : 2 points de peau coriace, analogue à celle d'une grenouille.

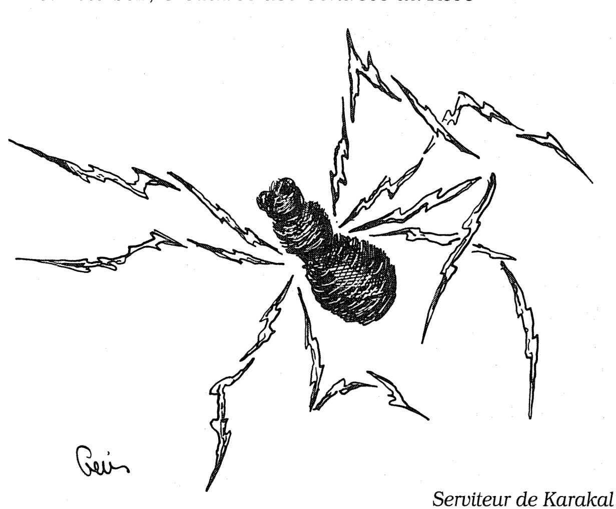
Perte de SAN : Voir un Servant coûte 0/1D3 points.

Habitat : Le Lac Stérile (Monde Inférieur).

Serviteurs de Karakal

Race Inférieure de Serviteurs

"Les Serviteurs de Karakal sont originaires de la Dimension Opaque et on ne les rencontre généralement que là. Ces créatures n'aiment pas les milieux humides."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*


Serviteur de Karakal

Les Serviteurs de Karakal sont constitués d'électricité crépitante. Ils ont en guise de pattes des éclairs noirs et rouges qui ne cessent de jaillir de leur corps pour s'y résorber de nouveau. Leur corps est petit et noir, parcouru de flashs rouges. Ils ne possèdent ni tête ni organes sensorielles visibles. Ils flottent naturellement dans l'air et se déplacent grâce à des ondulations rythmées de leurs membres électriques.

Les Serviteurs de Karakal n'apparaissent normalement dans les Contrées du Rêve que sur Invocation d'un sorcier. Ils font certainement partie des gardiens magiques inférieurs les plus utilisés. Ils attaquent avec une de leurs pattes éclair. Cet éclair fait crépiter l'air et fore un trou charbonneux dans la cible : 2D6 points de dommages. Il faut, de plus, opposer ces dommages à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si les dommages l'emportent, la cible meurt sur-le-champ d'un arrêt cardiaque.

Serviteurs de Karakal, Gardiens galvaniques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	2D6	7
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 6		PV 9

Bonus aux dommages moyen : Inapplicable.

Armes : Toucher 40 %, 2D6 + mort éventuelle.

Armure : Aucune. Les armes matérielles n'infligent que 1 point de dommages par coup. Dans le cas d'une arme métallique ou naturelle, l'utilisateur subit les mêmes dommages que si le Serviteur l'avait Touché. L'eau répandue sur un Serviteur lui inflige 0,5 point de dommages par litre. Les autres mesures anti-feu, seaux de sable ou couvertures ignifugées, sont strictement inopérantes.

Sortilèges : Les Serviteurs de Karakal ne connaissent aucun sort.

Perte de SAN : Voir un Serviteur de Karakal coûte 0/1D3 points.

Habitat : Dimension Opaque.

Shantaks

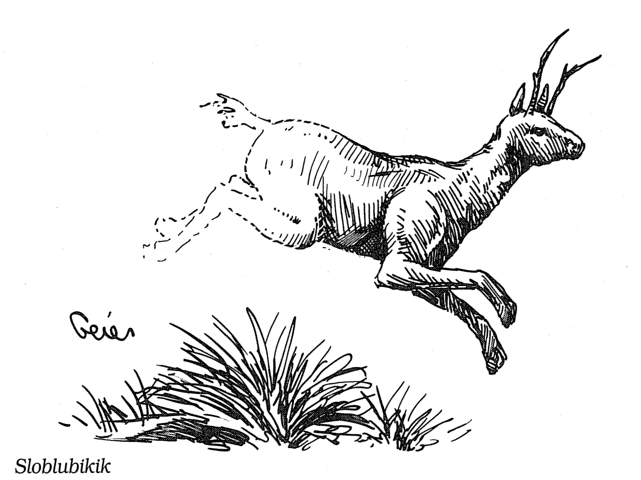
Race Inférieure de Serviteurs

On rencontre souvent ces sortes de dragons sur le Plateau de Leng et les terres encore plus au nord. Ils servent fréquemment de montures aux divers serviteurs des Dieux Extérieurs. Ils ont une peur panique des Maigres Bêtes de la Nuit et s'enfuient toujours devant elles. On dit qu'ils sont commandés par Quumyagga. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Sloblubikiks

Créatures Fabuleuses

Les Sloblubikiks sont des sortes de daims des forêts et jungles des Contrées centrales du Rêve. Leurs bois sont assez modestes et leur principale défense contre les prédateurs réside dans leur capacité à devenir invisibles à volonté, une habilité qui leur permet de fuir sans craindre de poursuite. Un Sloblubikik doit dépenser 1 Point de Magie pour activer


Sloblubikik

son invisibilité et celle-ci dure un nombre de minutes égal à son POU. Il perd aussi son invisibilité en cas d'attaque ou de surprise violente. Les Sloblubikiks attaquent uniquement quand ils sont acculés.

Sloblubikiks, Cervidés magiques

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	4D6	14
Déplacement 9		PV 9

Bonus aux dommages moyen : -1D4.

Armes : Bois 40 %, 1D6+2 + bd;
Ruade 20 %, 1D4 + bd.

Armure : Aucune.

Compétences : Esquiver 50 %, Sentir 60 %.

Sortilèges : Invisibles à volonté.

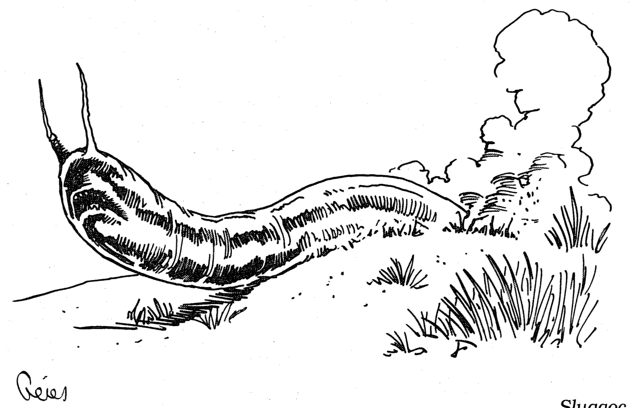
Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Jungles et forêts des climats tempérés.

Sluggocs

Créatures Fabuleuses

Les Sluggocs sont d'énormes limaces qui rampent dans les sous-bois des forêts denses et des jungles ou dans les marais des Contrées du Rêve. Ils se nourrissent de préférence de débris végétaux plus ou moins putréfiés, mais ne négligent pas une charogne à l'occasion. Ils sont couverts d'une substance acide visqueuse, susceptible de provoquer des brûlures graves et laissent derrière eux une piste évidente de feuilles brûlées. Les Sluggocs se massent souvent sur les champs de bataille et autres charniers et doivent être chassés si l'on veut préserver les corps.


Sluggoc

Sluggocs, Gastéropodes charognards

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	1D6+3	6-7
TAI	1D6+1	4-5
POU	1D6	3-4
DEX	1D3	2
Déplacement 3		PV 6

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Armes : Contact Acide 99 %, 1D6.

Armure : Aucune, mais leur mucus acide brûle qui les attaque à mains nues.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Forêts denses, jungles et marais.

Tritons

Race Inférieure de Serviteurs

"Ils avaient des yeux ronds et un cou scarifié d'ouïes rouges. Ils étaient couverts d'écailles argentées des pieds palmés à la taille, mais la partie supérieure était rosée comme un saumon — et dans leurs bouches largement fendues, ces dents comme des aiguilles!"
— Brian Lumley, *Tale's Tail*


Triton

Les Tritons habitent une cité engloutie de la Mer du Sud. Ils sont le produit de l'union de Profonds venus dans les Contrées du Rêve et de Gnorri capturés; ils servent donc Cthulhu.

Ces créatures carnivores pratiquent la pêche à l'homme et sont responsables de nombreuses disparitions de navires dans leur aire maritime. Leur existence est assez peu connue dans les Contrées du Rêve, mais les navigateurs qui ont croisé dans leurs eaux ont ramené quantité de contes sur les superbes sirènes qui aguichent les marins de garde. Ces femelles appâtent les marins imprudents pendant que les mâles sont à l'affût sous la surface.

Tritons, Carnivores marins

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+9	16
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8 (nage)		PV 14

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Griffes 30 %, 1D6 + bd ;
Harpon 30 %, 1D8+1 + bd.

Armure : 2 points d'écailles.

Sortilèges : Les Tritons d'un POU de 14 ou plus connaissent éventuellement 1D4 sorts. Toutes les femelles connaissent une variante d'Appâter les Humains qui leur permet de passer pour de splendides sirènes.

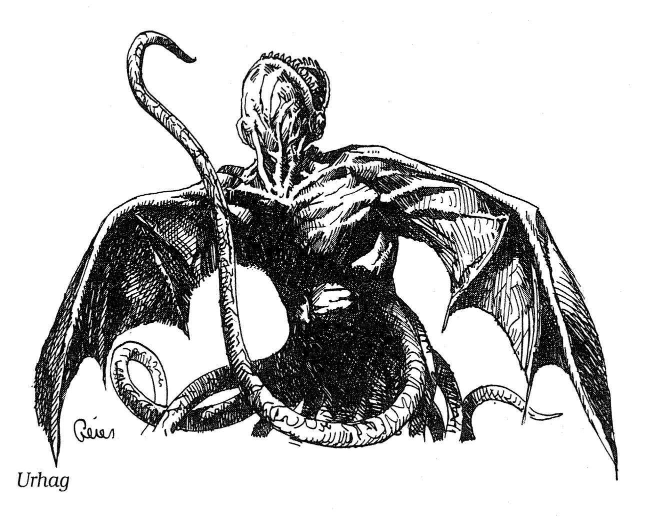
Perte de SAN : Voir un Triton coûte 0/1D6 points.

Habitat : La Cité Engloutie (Les Mers).

Urhags

Race Inférieure Indépendante

"Un Be'g... avec des ailes taillées dans une substance noire et comme des serpents qui sortaient de son corps mais qui y étaient attachés... de cela Il bredouillait. Il venait de Kadath dans le Désert Glacé, près du Plateau de Leng".
— August Derleth, *Le Rôdeur Devant le Seuil*



Urhag

Les Urhags habitent les confins nordiques des Contrées du Rêve de la Terre. Ils prennent pour repaires les sombres crevasses et cavernes qui parsèment le paysage montagneux entre Inquanok et Leng. Ils sont aussi établis dans les montagnes au nord d'Inquanok, des montagnes qui s'étendent jusque dans le Désert Glacé. Ces créatures de taille humaine ont une silhouette partiellement humanoïde avec une tête et un torse. La ressemblance s'arrête là puisque les Urhags arborent des ailes membraneuses en guise de bras et que leur torse se termine au niveau de la taille par une masse grouillante de tentacules. Ces derniers sont assez longs pour apporter de la nourriture ou tout autre objet à la bouche de l'Urhag située au sommet du crâne, comme celle d'un Gug. Elle n'est cependant pas fendue dans le même sens, mais plutôt d'un côté à l'autre. Les yeux sont situés de chaque côté de la tête, aux commissures de la bouche, et peuvent, comme ceux du caméléon, pointer dans presque toutes les directions. La peau des Urhags est semblable à celle des Maigres Bêtes de la Nuit, ce qui fait dire à certains que ces deux races sont apparentées. Les Shantaks ne sont pourtant pas terrifiés par les Urhags comme ils le sont par les Maigres Bêtes de la Nuit.

Urhags, Monstruosités glacées

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
Déplacement 4/12 (vol)		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +0.

Armes : Lutte 40 %, dommages spéciaux ;
Morsure 30 %, 1D6 + bd ;
Tentacule 45 %, 1D6 + bd.

Armure : 2 points de peau.

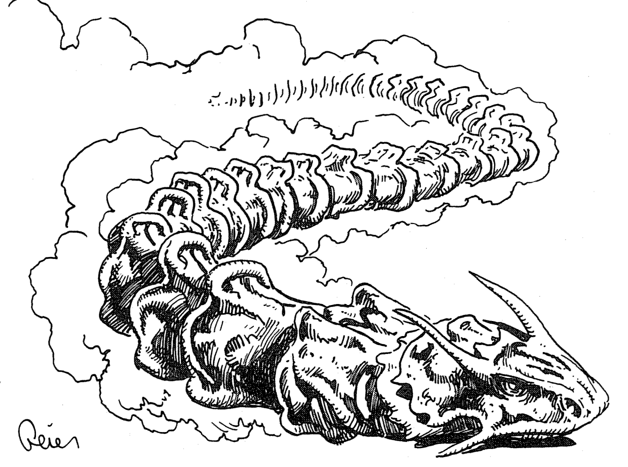
Perte de SAN : Voir un Urhag coûte 1/1D6 points.

Habitat : Les Pics de la Barrière Grise (Le Nord).

Vers de Feu

Créatures Fabuleuses

Les sinueux Vers de Feu de Parg rampent dans la jungle nocturne, jetant de faibles lueurs par les fissures de leur armure segmentée et émettant de petites bouffées de fumée phosphorescente. Ils mesurent entre 2 et 12 mètres de long, pour une épaisseur allant de 30 centimètres à 1 mètre. Ils sont totalement dépourvus de membres et portent une armure segmentée très ornée, brillamment colorée de bleu et d'orange.

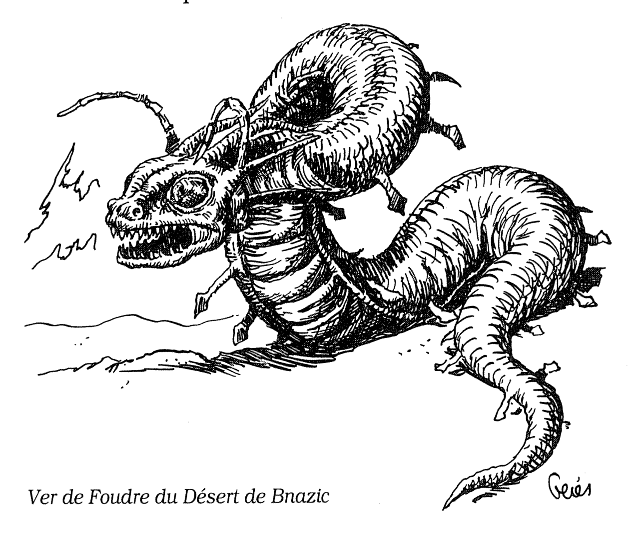


Ver de Feu de Parg

Les Vers de Feu sont des créatures plutôt paisibles qui ne sortent qu'à la nuit tombée. Une fois tous les 50 ans, ils essaiment en grand nombre et dévastent les campagnes. Ils meurent ensuite et l'on n'en voit plus aucun dans la décennie qui suit.

Un Ver de Feu peut éclater en flammes à volonté. Lorsqu'il est enflammé, il embrase tout objet inflammable qu'il touche et ajoute +2D6 aux dommages infligés par les coups de fouet de sa queue et par ses morsures. Il consomme 1 Point de Magie pour chaque round de mêlée qu'il passe enflammé.

Les Vers de Feu sont apparentés aux Vers de Foudre. Les Vers de Foudre vivent surtout dans le Désert de Bnazic mais sont parfois rencontrés dans les autres déserts des Contrées du Rêve. Au cours de ses déplacements, le Ver de Foudre accumule une énorme charge d'électricité statique qu'il peut décharger sur les proies ou agresseurs qu'il veut tuer ou assommer. Tous les dix ans environs, les Vers de Foudre libèrent de fantastiques quantités d'énergie au cours de leurs parades nuptiales qui se traduisent par de véritables aurores boréales électriques.



Ver de Foudre du Désert de Bnazic

Les caractéristiques du Ver de Foudre sont les mêmes que celles du Ver de Feu, mais il ne peut s'enflammer. Deux formes d'attaque électrique viennent remplacer ce pouvoir. Moyennant 1 Point de Magie, le Ver de Foudre peut tenter d'assommer sa cible. S'il emporte une lutte de POU contre POU, celle-ci est assommée pendant 1D6 rounds. Le Ver peut aussi tenter une électrocution mortelle. Le coût en Points de Magie est alors variable. Il y a encore une fois opposition de POU, mais la cible encourt dans ce cas des dommages de 1D6 + PM sacrifiés.

Vers de Feu, Chasseurs ophidiens

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2 à 12D6	7-42
CON	2 à 12D4	5-30
TAI	2 à 12D10	11-66
POU	4D6	14
DEX	1D6	3-4
Déplacement 4		PV 8-48

Bonus aux dommages moyen : Variable.

Armes : Coup de Queue 40 %, 1D3 à 3D6* ;
Morsure 25 %, 2D6.
**Le Coup de Queue inflige des dommages équivalents à la moitié du Bonus aux Dommages (arrondir à l'entier inférieur) avec un minimum de 1D3.*

Armure : 7 points d'armure segmentée.

Perte de SAN : Voir un Ver de Feu coûte 0/1D3 points.

Habitat : Forêt de Parg, Désert de Bnazic.

Vers Urls

Race Inférieure Indépendante

"Ce sont des vers gros comme des hommes — leur torse est d'ailleurs assez semblable à celui des humains mais leurs membres ne sont plus que des vestiges et ils creusent le sol de leur museau en forme de pelle."
— Brian Lumley, *Augeren*

Les Vers Urls habitent les Dessous de D'haz, une région du Monde Inférieur située sous les montagnes séparant Leng d'Inquanok. Ils se nourrissent d'un mélange d'huiles et de jus de Dholes, le produit de la chasse des Halflings de D'haz. Ce sont des créatures primitives, dépourvues de langage, n'utilisant pas d'outils. Ce ne sont guère que des animaux.



Ver Url

Mais dans le royaume souterrain de Luz, chaque être tend vers le même but et les Vers Urls sont un autre maillon de la chaîne créatrice des Seigneurs de Luz. Des accouplements forcés entre Halflings et Vers Urls donnent naissance aux Seigneurs ou aux Dames de Luz.

Vers Urls, Animaux de Luz

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	1D6	3-4
POU	2D6	7
DEX	1D6	3-4
Déplacement 4 (en surface)/5(en creusant)		PV 12

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Griffes 50 %, 1D6 + bd ;
Morsure 40 %, 1D6 + bd.

Armure : Aucune

Perte de SAN : Voir un Ver Url coûte 1/1D6 points.

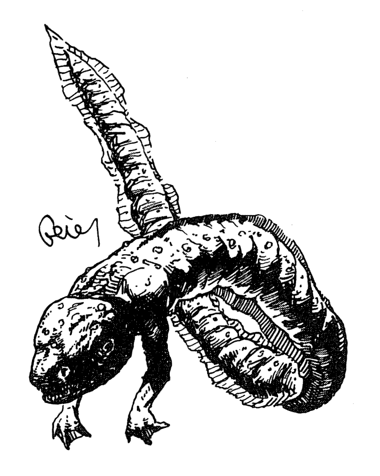
Habitat : D'haz (L'Ouest).

Vooniths

Créature Fabuleuses

Les Vooniths sont des carnivores amphibies. Leur couleur générale oscille du rose délavé au jaune olivâtre, constellé de pustules grises. Leur tête ressemble à celle de la salamandre, tout en pâles yeux protubérants et longues mâchoires sans lèvres. Les pattes antérieures sont armées de fortes griffes fouisseuses. La suite du corps s'achève en une longue queue arrondie, annelée, affectant la forme d'un lombric énorme. Aucun membre postérieur n'est visible.

Les Vooniths constituent un péril redouté dans les marais et les tourbières des Contrées du Rêve. Ils sont voraces et intrépides. Certains Vooniths creusent de tortueux dédales de terriers ennoyés juste en dessous de la surface. Ils attaquent en jaillissant de leur tanière ou de leur étang, agrippent leur proie


Voonith

et l'entraînent sous l'eau. Cette proie peut aussi bien être un animal de bât qu'un être humain.

Lors d'une attaque, un Voonith peut utiliser simultanément sa morsure et son étreinte. Quand une victime est enserrée par la queue vermiforme du Voonith, 1D6 points de dommages lui sont infligés chaque round, plus les dommages de noyade, jusqu'à ce que le Voonith soit tué ou qu'elle se libère de son étreinte en emportant une lutte de FOR contre FOR.

Vooniths

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+12	26
POU	2D6+3	10
DEX	2D6	7
Déplacement 6 (marche ou nage)/3(en fouissant)		PV 22

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Constriction 50 %, 1D6 par round + noyade ; Morsure 75 %, 1D6 + bd.

Armure : 5 points de cuir.

Compétences : Écouter 50 %.

Perte de SAN : Voir un Voonith coûte 1/1D6 points.

Habitat : Étangs et marécages.

Wamps

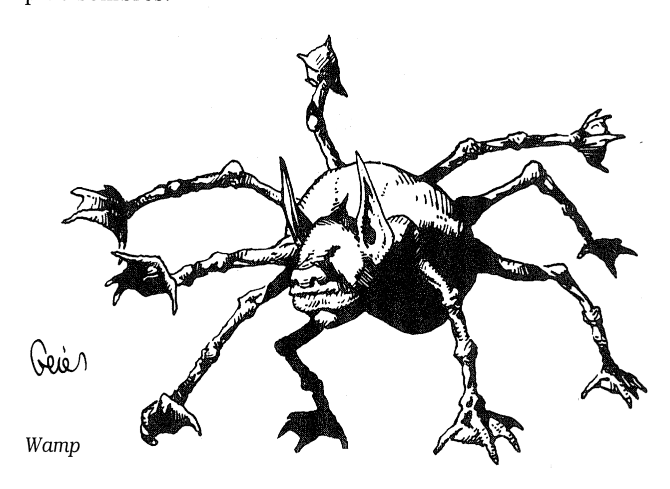
Créatures Fabuleuses

"... j'entendis un ricanement diabolique sur le flanc du coteau au-dessus de moi. Le bruit éclata avec une abrupte soudaineté qui me fit sursauter au-delà de toute raison, et ce rire forcé continua sans jamais changer de ton, comme la gaieté d'un démon idiot... Le ricanement s'amplifia, mais pendant un temps je ne pus rien voir. Enfin, j'entrevis une faible lueur blanchâtre dans les ténèbres ; puis, avec la rapidité du cauchemar, une chose monstrueuse émergea. Elle avait un corps pâle, glabre, ovoïde, large comme une brebis gravide ; et ce corps était perché sur neuf longues jambes vacillantes portant de nombreux bourrelets, évoquant les pattes de quelque énorme araignée. La créature hideuse me dépassa en courant vers le bord de l'eau et je vis qu'aucun œil ne trouait sa face bizarrement inclinée ; en revanche, deux oreilles semblables à des couteaux s'élevaient bien au-dessus de sa tête, et un fin groin ridé pendait devant sa bouche, dont les lèvres flasques, retroussées en un éternel ricanement, révélaient des rangées de dents de chauve-souris."

— Clark Ashton Smith, *Les Abominations de Yondo*

Bien que la citation n'attire pas l'attention sur ce fait, les Wamps ont les pieds palmés et les extrémités de leurs pattes sont éclaboussées d'écarlate, suscitant la vive impression que ces créatures viennent juste de patauger dans une mare de sang.

Les Wamps s'accouplent dans les cités mortes. Ils sont attirés par les souillures et les impuretés et se nourrissent principalement de charognes et d'indicibles ordures. En temps habituel, ce sont des solitaires, bien qu'ils puissent parfois se regrouper en bandes. Ils chassent à l'ouïe et à l'odorat, et sont particulièrement actifs par les nuits les plus sombres.


Wamp

La morsure d'un Wamp est infectante. Celui qui a l'infortune de la subir doit réussir un jet sous CON X 2, faute de quoi il est contaminé par une répugnante maladie. La nature exacte du mal est à l'appréciation du Gardien ; il est cependant conseillé de la choisir gravissime et de laisser la victime défigurée — parmi les affections possibles, citons : une surinfection de la blessure, la fièvre typhoïde, la lèpre, la peste bubonique ou, pourquoi pas, la mort rouge de Poe... La compétence Médecine peut aider le malade, également à la discrétion du Gardien.

Wamps

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6+20	30-31
TAI	5D6	17-18
INT	2D6+3	10
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 9		PV 24

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Morsure 40 %, 1D6 + bd + infection.

Armure : 2 points de peau flasque.

Compétences : Flairer les Proies 60 %.

Perte de SAN : Voir un Wamp coûte 0/1D8 points.

Habitat : Ruines, cimetières et tous lieux corrompus.

Wénéliens

Race Inférieure Indépendante

"Sans le moindre doute, la chose n'était pas native de Mnar. Dans cette irridescence verdâtre, son corps invertébré et tubulaire agité de pulsations n'en paraissait que plus bizarre. Les

pêcheurs commencèrent à paniquer, hurlant que les monstres de la Lune arrivaient sur Terre. Ce n'était pourtant pas une bête lunaire mais quelque chose de bien pire..."
— Les Cylindres de Brique de Kadathéron



Pirate wénélien

Les Wénéliens sont des êtres bizarres. Ils flottent dans l'espace et s'y meuvent en se contorsionnant. Leurs corps sont boursouflés et boudinés, mais magnifiquement colorés de nuances subtiles, variant du jaune d'or à l'émeraude, en passant par le gris souris et l'ocre. Une des extrémités de ces sortes de limaces se termine par une trompe tubulaire et ridée. Immédiatement en arrière s'agite une paire d'appendices analogues à des nageoires et rappelant vaguement des oreilles, placées devant deux longues antennes oscillantes terminées par des globes noirs et brillants — les yeux, sans doute. Les Wénéliens peuvent étendre ou contracter leur corps invertébré en proportion appréciable.

Les Wénéliens sont des pillards de l'espace ; montés sur d'horribles choses vertes et phosphorescentes, ils lancent, à travers l'éther du Rêve, des raids sur maints autres mondes.

En combat, ils ont la faculté d'émettre un brouillard d'un bleu-noir qui obstrue les oreilles et les yeux de leurs proies. Cette vapeur affecte une zone de 10 mètres de diamètre, dans laquelle toutes les compétences impliquant l'usage des sens sont réduites de 50 %. Ils peuvent aussi tirer de petites flèches de calcite avec leur trompe (comme avec une sarbacane), à raison de 1 par round de combat, à une portée de 20 mètres. Heureusement, ni les fléchettes ni la vapeur ne sont empoisonnées.

Wénéliens, Créatures-pirates du Rêve

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	2D6	7
CON	4D6	14
TAI	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 6 (en flottant dans l'air)		PV 13

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Fléchettes 35 %, 1D8 ;
Vapeur 100 %, dommages spéciaux.

Armure : Aucune.

Sortilèges : Un Wénélien connaît 1D4 sort sur un jet sous INTx1.

Perte de SAN : Voir un Wénélien coûte 0/1D6 points.

Habitat : Yundu (Mondes Au-Delà).

Xiurhn

Serviteur Supérieur de la Nuit

"Et aucune gemme au monde ne peut égaler celle-ci, car elle a été créée par les Autres Dieux en offrande à l'insensé sultan démon Azathoth et taillée en une représentation bouffonne : un mélange de paresseux et de chauve-souris vampire cachant sournoisement sa tête sinistre entre ses ailes repliées... et l'âme venimeuse de Xiurhn hante le Sombre Joyau."
— Gary Myers, *Xiurhn*

Xiurhn est à la fois le serviteur et le prisonnier de la Nuit. Il n'a pas de forme vraiment définie et ressemble vaguement à un crapaud ou à un calmar. Il est enfermé dans une grande tour de pierre de la Vallée Qui Est la Nuit dans le fabuleux pays de Mhor où il garde le Sombre Joyau de Valeur Incommensurable.



Xiurhn

Le Joyau est la propriété de la Nuit et constitue un focus de pouvoir pour les Autres Dieux qui veulent s'incarner dans les Contrées du Rêve.

L'âme de Xiurhn est prisonnière du Joyau ; Xiurhn s'en éloigne donc rarement et sait toujours où il est. Il ne quitte jamais la tour. Il se tient généralement à son sommet en train de se marmonner d'étranges rêves tout en surveillant le Sombre Joyau.

Xiurhn, Gardien du Sombre Joyau

FOR 17	CON 18	TAI 25	INT 17	POU 24
DEX 20	Déplacement 9			PV 22

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Tentacule* 50 %, (1D6 + bd)x2.
**Xiurhn peut porter, chaque round, 2D6 attaques de Tentacule.*

Armure : Aucune, mais les armes normales ne peuvent lui infliger de dégâts. Les sortilèges et armes magiques gardent leurs effets habituels. Il régénère 5 PV par round.

Sortilèges : Tous les Contacter concernant les Autres Dieux et Nyarlathotep, ainsi que 1D20 sorts au choix du Gardien.

Perte de SAN : Voir Xiurhn coûte 1D3/1D10 points.

Habitat : Mhor (L'Est).

Yaks

Animaux

Les yaks sont de lointains cousins velus des bovins domestiques. Ils sont plus petits que le bœuf, mais restent d'une taille impressionnante : 1,80 mètres au garrot. Ils ne vivent que dans les pays froids et les hautes montagnes. Ils sont d'une agilité étonnante en regard de leur corpulence. Ils sont domestiqués dans les froids territoires nordiques des Contrées du Rêve.

Yaks, Quadrupèdes laineux

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	3D6+24	34-35
CON	3D6+6	16-17
TAI	3D6+24	34-35
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
Déplacement 10		PV 25

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Armes : Charge 35 %, 1D10 + bd;
Piétinement 75 %, 3D6 + bd (seulement sur les ennemis à terre).

Armure : 5 points de cuir et toison laineuse.

Compétences : Écouter 25 %, Grimper 50 %, Sentir les Intrus 25 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Plaines et collines, du Nord plus particulièrement.

Yath-Lhi

Servante Vampirique Supérieur

"Yath-Lhi, fière et royale, sa chevelure tombant en longues tresses noires sur ses épaules, vêtue seulement d'un pagne de coquillages dorés... dans la lumière tremblante des torches, il semblait qu'à tout moment [ses] yeux allaient s'ouvrir ou [sa] langue noircie frétiller sur ses lèvres marmoréennes."
— Brian Lumley, *A-mazed in Oriab*

À l'aube des temps des Contrées du Rêve, Yath-Lhi était la toute puissante reine de Tyrhhia et son règne cruel était marqué par une avidité sans limites. C'était aussi une redoutable sorcière extrêmement intéressée par les vampires. Ses armées avaient ramené de leurs pillages un énorme rubis qui servait de prison à Vol-La-Lumière, un avatar de Nyarlathotep. Elle avait alors passé un pacte avec Vol-La-Lumière, la plus puissante de toutes les créatures vampiriques, pour devenir elle-même un vampire.



Yath-Lhi

Se pliant aux instructions de Nyarlathotep, elle s'est fait enfermer, avec six de ses gardes, dans une tombe secrète. Elle attend, là, le jour où quelqu'un découvrira son lieu de repos pour retrouver enfin la surface et répandre la malédiction de son état dans toutes les Contrées du Rêve.

Yath-Lhi peut exercer sa Domination sur tous les esprits qui s'approchent à moins de 100 mètres. Cela lui coûte 1 Point de Magie par victime qu'elle tente de contrôler. Il n'est pas nécessaire qu'elle voie sa cible et elle peut communiquer télépathiquement avec elle. Une lutte de POU contre POU décide si la victime tombe ou pas sous sa Domination. Ceux qui sont sous son contrôle font absolument tout ce qui leur est ordonné. Des bruits violents ou des coups à la tête les tirent généralement de leur transe.

Yath-Lhi se nourrit du POU de ses victimes. Pour ce faire, elle doit toucher ses proies de ses doigts. Si elle emporte une lutte de POU contre POU sur la Table de Résistance, elle vampirise 1D10 points de POU à sa victime et répète certainement le processus jusqu'à ne laisser qu'une coquille vide de peau et d'os. Le POU vampirisé vient s'ajouter à son total de Points de Magie. Yath-Lhi peut se servir de ses PM pour jeter des sorts ou pour régénérer ses Points de Vie perdus moyennant 1 PM par PV.

Yath-Lhi, Servante vampirique de Nyarlathotep

FOR 20	CON 18	TAI 17	INT 15	POU 18
DEX 13	Déplacement 6			PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Domination (lutte POU/POU), contrôle de la cible;
Vampirisation du POU (lutte POU/POU), 1D10 POU.

Armure : 2 points de peau. Les armes capables d'empaler ne font que les dommages minimaux.

Compétences : Discrétion 50 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Savoir Onirique 90 %.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep et tous les sortilèges des Contrées du Rêve qui ne sont pas des Contacter.

Perte de SAN : Voir Yath-Lhi coûte 1/1D8 points.

Habitat : Ruines de Tyrhhia (Oriab).

'Ygirothiens

Race Inférieure de Serviteurs

"Ces vigoureux sauvages avaient détesté d'instinct les hommes de 'Ygiroth qu'ils trouvaient un peu trop petits, un peu trop velus, et un peu trop silencieux dans leurs mouvements à travers la forêt."
— W.C. Bill Jr. *In 'Ygiroth*

Les hommes de 'Ygiroth appartenaient à une race primitive et dégénérée. Ces possibles projections oniriques des hommes de Neandertal ne savaient même pas comment utiliser le feu ou faire des lances avant que leur dieu, la Chose au Masque Jaune, le leur apprenne. En échange de ces faveurs, ils avaient construit la cité de 'Ygiroth pour y adorer cette entité. Ils y pratiquaient des sacrifices humains jusqu'à l'époque où l'armée de la vallée du Skai vint les exterminer. Les 'Ygirothiens essayèrent bien d'Appeler leur dieu à leur aide mais ils Invoquèrent à sa place quelque chose qui les jeta en panique sur les lances de leurs ennemis. On pense que la race est maintenant éteinte mais quelques individus survivent peut-être encore.

'Ygirothiens, Primitifs dégénérés

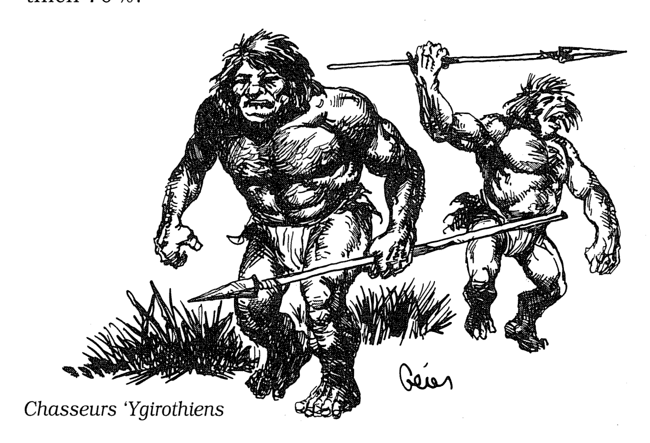
Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+1	11-12
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+2	9
INT	2D6+2	9
POU	2D6	7
DEX	4D6	14
Déplacement 9		PV 10

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Lance (Corps à Corps) 65 %, 1D8+1 + bd ;
Lance (Jet) 45 %, 1D8+1 + bd/2.

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Lancer 45 %, Monter à Kyresh 30 %, Sauter 40 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 40 %, 'Ygirothien 70 %.


Chasseurs 'Ygirothiens

Sortilèges : Un 'Ygirothien de POU 12 est considéré comme un chaman et connaît alors Contacter la Chose au Masque Jaune et 1D2 autres sorts des Contrées du Rêve.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : 'Ygiroth (L'Ouest).

Zèbres

Animaux

Les zèbres ressemblent fort aux chevaux, bien qu'ils soient plus petits, plus rapides et que les dessins de leur robe soient plus beaux. Les zèbres domestiques des Contrées du Rêve ne conviennent qu'aux terres basses ; ils sont inadaptés aux montagnes hautes ou froides. Un zèbre peut délivrer une attaque par round.

Zèbres, Équidés à rayures

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+18	28-29
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+18	28-29
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 20		PV 20

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Armes : Se cabrer et Retomber 15 %, 2D8 + bd ;
Morsure 40 %, 1D10 ;
Piétinement 75 %, 3D6 + bd (seulement sur les ennemis à terre) ;
Ruade 25 %, 1D8 + bd.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Sauter 50 %, Sentir les Intrus 25 %.

Perte de SAN : Aucune.

Habitat : Plaines, de l'Ouest tout particulièrement.

Zoogs

Race Inférieure Indépendante

"... Ils passent librement les extrêmes frontières [du monde des rêves] et se faufilent, petits, noirs et invisibles... on aperçoit leurs yeux magiques bien avant de pouvoir discerner leurs petites silhouettes brunes."
— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Les Zoogs sont petits et bruns, avec une forme générale de rongeurs. De petits tentacules pendent de leur museau, dissimulant leurs dents acérées. Les Zoogs vivent dans des terriers ou des arbres creux du Bois Enchanté. Cet endroit compte plusieurs villages zoogs d'importance. Bien qu'ils se nourrissent essentiellement de champignons, ils sont certainement friands de viande ou d'intelligence, car bien des rêveurs qui ont pénétré dans leur bois n'en sont jamais revenus...

Zoogs, Carnivores curieux

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D6	3-4
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	4D6+6	20
Déplacement 8		PV 5

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Armes : Couteau 25 %, 1D6 + bd ;
Fléchette 20 %, 1D6 + bd/2 ;
Morsure 30 %, 1D4 + bd.

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 70 %, Esquiver 50 %, Grimper 60 %, Savoir Onirique 75 %, Se Cacher 70 %, Suivre une Piste 50 %.

Sortilèges : Un Zoog ayant un POU de 14 ou plus connaît au moins 1D4 sorts.

Perte de SAN : Voir un Zoog coûte 0/1D3 points.

Habitat : Le Bois Enchanté (L'Ouest).





Les dieux des Contrées du Rêve

Un catalogue des dieux adorés dans les Contrées du Rêve et des cultes qui leur sont associés.

Dans le royaume fantastique des rêves, ces puissantes entités que nous appelons dieux font partie du décor et sont régulièrement invoquées par toutes sortes de gens. L'adoration des dieux les plus noirs ne concerne que des sectateurs clandestins ou très retirés, alors que les divinités les mieux disposées envers l'homme reçoivent chaque jour les marques de respect du citoyen moyen des Contrées du Rêve. Plusieurs catégories de dieux existent dans les Contrées du Rêve.

AUTRES DIEUX : Une désignation vague par laquelle on entend généralement les Dieux Extérieurs. Elle fait parfois référence aux Autres Dieux Inférieurs, ces entités anonymes qui dansent à la cour du Sultan Démon.

DIEUX EXTÉRIEURS : Ces dieux n'appartiennent pas à notre univers et sont donc tout aussi proches des Contrées du Rêve que du Monde de l'Éveil. Ils entretiennent peut-être des liens encore plus forts avec les Contrées du Rêve où ils représentent une force importante. Pour des raisons inexpliquées, les Dieux Extérieurs protègent les Grandes Entités. L'âme du panthéon, Nyarlathotep, se montre particulièrement actif à cet égard. Les Hommes de Leng et les Bêtes Lunaires ne servent les Dieux Extérieurs que pour s'attirer ses faveurs. Les Gugs ont eux aussi voulu adorer les Dieux Extérieurs mais la chose a déplu aux Grandes Entités et ils ont été bannis pour toujours dans le Monde Inférieur.

DIEUX TRÈS ANCIENS : Les Contrées du Rêve semblent être particulièrement prisées par les Dieux Très Anciens. Bast, Hypnos, N'tse-Kaambl et Nodens y font tous l'objet de cultes florissants. Personne ne saurait dire si l'atmosphère des Contrées leur est particulièrement favorable ou si quelque sinistre motif secret justifie cette présence.

DIVINITÉS MINEURES DES CONTRÉES DU RÊVE : Les Contrées du Rêve abritent une foule de divinités mineures. Elles n'appartiennent à aucun des grands panthéons et n'en constituent pas un pour autant. Nombre d'entre elles, comme le dieu Oukranos, ne règnent que sur une petite région des Contrées du Rêve. D'autres, comme Yop, sont les dieux privés de certains individus particuliers. Leurs pouvoirs sont limités à ces lieux ou personnes sur lesquels elles veillent. Les deux divinités citées sont décrites par la suite mais le Gardien ne doit pas hésiter à en inventer autant que nécessaire pour sa campagne.

GRANDES ENTITÉS : Ces entités sont aussi appelées Grands Maîtres, Très Anciens, Dieux de la Terre et Grandes Divinités des Contrées du Rêve. Ce sont elles qui règnent sur les Contrées du Rêve de la Terre et sont protégées par les Dieux Extérieurs si redoutés. Les Grandes Entités ressemblent généralement à des êtres humains et partagent des traits raciaux communs : visage sévère et terrible, longs yeux étroits, oreilles au lobe allongé, nez fin et menton pointu. Elles marchent dans les airs aussi facilement que sur le sol et sont capables de voyager entre les dimensions à volonté. Elles vivaient autrefois sur les plus hautes montagnes des Contrées du Rêve mais elles sont maintenant recluses à Kadath l'Inconnue. Il leur arrive pourtant de rendre visite à leurs anciennes résidences.

GRANDS ANCIENS : Les Contrées du Rêve, comme le Monde de l'Éveil, recèlent bien des Grands Anciens emprisonnés. Mnomquah est piégé dans le sol lunaire et Oorn sous les ruines de Sarkomand. Les Grands Anciens du Monde de l'Éveil peuvent entrer physiquement dans les Contrées du Rêve ou y rêver un avatar onirique. Même si ces entités ne jouent pas un rôle majeur dans les Contrées du Rêve, leurs séides sont toujours à craindre. Des Larves Amorphes suintent par toutes sortes de crevasses jusque dans le Monde Inférieur et le peuple tcho-tcho connaît les voies qui mènent, à travers le Plateau de Leng, aux Contrées du Rêve. Ceux de leurs serviteurs qui sont capables de rêver — les Tcho-Tchos et les Profonds le peuvent sans aucun doute — continuent certainement d'y servir leurs maîtres pendant leur sommeil. Ils disposent de leurs propres voies oniriques car Nasht et Kaman-Thah n'accorderaient jamais le passage à de telles créatures.

Abhoth

Dieu Extérieur

Quelque temps après la chute d'Hyperborée, Abhoth est devenu une créature des rêves. Il réside actuellement dans le Puits des Choses Inconnues, dans les profondeurs qui minent les Pics de la Barrière Grise. Pour une description complète d'Abhoth, voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Ariel

Grande Entité

"Un rayon de lumière surgit des cieux comme une flèche et se planta devant nous. Sa forme se modifia subtilement et un être



Ariel

éblouissant apparut alors... Le visage de cette créature brillait avec un tel éclat que nous devions détourner les yeux pour ne pas être aveuglés... sa voix soigneusement posée avait une douceur hypnotique...”

— Arthur W.L. Breach, *Return of the White Ship*

Ariel est un dieu à forme humaine mais son apparence exacte peut varier, la vérité pouvant être à la fois belle et terrible. Il irradie une intense lumière blanche, la lumière de la vérité, qui oblige presque toutes les créatures à détourner le regard. Seuls ceux qui n'ont jamais menti, dissimulé ou refusé la vérité peuvent regarder Ariel sans dommage.

CULTE : Ariel a relativement peu d'adorateurs dans les Contrées du Rêve car rares sont ceux qui apprécient la pure vérité. De petites chapelles lui sont tout de même consacrées à Ulthar et Inquanok où toutes les Grandes Entités font l'objet d'un culte. Ariel est aussi systématiquement cité dans les prières des prêtres de Céléphaïs. Son clergé est, pour l'essentiel, constitué de prêtres errants qui prêchent la vérité à travers les Contrées. Ses fidèles bénéficient d'un statut particulier en tant que messagers royaux car ils ne peuvent mentir. Mais de moins en moins de gens sont prêts à accepter la vérité et son culte disparaît donc peu à peu.

CARACTÉRISTIQUES : Ariel est l'incarnation de la vérité. Il ne peut dire que la vérité. Il sait toujours quand on lui ment et punit sévèrement ceux qui s'y essayent. Ceux qui lui mentent sont aussitôt baignés de sa lumière de vérité qui les transforme à l'image de ce qu'ils sont réellement. Par exemple, un homme qui se montre cruel avec tous ceux qu'il rencontre pourrait être transformé en un monstre hideux, avec des caractéristiques et des compétences correspondant à sa nouvelle forme. La personne transformée perd 1D8 points de SAN quand elle est confrontée à cette forme qui reflète ce qu'elle est en vérité. Ceux qui croient réellement dire la vérité ne sont pas détectés comme des menteurs.

Ariel est aussi capable de voir à travers toutes les formes d'illusion ou de déguisement. D'un geste de la main, il peut éliminer ces voiles pour exposer à la lumière du jour la vérité dissimulée dessous.

Ariel est parfois le messager des Grandes Entités, celui qui annonce les décisions des dieux à l'humanité. Autrement, il apparaît rarement aux hommes et préfère généralement attendre qu'on cherche à le rencontrer. Il est susceptible de se montrer à la fin de tout périple périlleux à la recherche de quelque chose de caché.

Ariel, Incarnation de la Vérité

FOR 20	CON 30	TAI 12	INT 75	POU 60
DEX 20	APP variable	Déplacement 12		PV 21

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lumière de Vérité 100 %, dommages spéciaux.

Armure : Peut invoquer à volonté un sanctuaire divin équivalent à 10 points d'armure.

Sortilèges : Tous les Contacter pour les Grandes Entités et Nyarlathotep. Détecte et dissipe automatiquement toutes les illusions et déguisements.

Perte de SAN : Généralement aucune, mais cela dépend de la forme adoptée par Ariel.

Atlach-Nacha

Grand Ancien

Atlach-Nacha ne se trouve pas dans le domaine des rêves mais il en est très proche. Depuis des millénaires, il tisse sa toile entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Ce pont n'est pas encore achevé mais il est dangereusement sur le point de l'être. Quand sa toile sera achevée et que Atlach-Nacha prendra enfin pied dans les Contrées du Rêve, tous les cauchemars de l'inconscient pourront envahir la Terre. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, pour une description complète d'Atlach-Nacha.

Autres Dieux Inférieurs

Dieux Extérieurs

Ces dieux insensés qui dansent à la cour d'Azathoth intéressent particulièrement les résidents des Contrées du Rêve puisqu'ils comptent parmi les protecteurs des Grandes Entités, ces dieux débiles de la Terre. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Azathoth

Dieu Extérieur

La cour démoniaque d'Azathoth se trouve juste au-delà de l'univers connu et n'est que trop accessible depuis les Contrées du Rêve. De mémoire d'homme, trois rêveurs y sont allés mais un seul en est revenu sain et sauf. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, pour une description complète d'Azathoth.

Bast

Dieu Très Ancien

Même si le culte de Bast a presque disparu de notre monde, elle continue d'être adorée par beaucoup dans les Contrées du Rêve. Les chats des Contrées du Rêve de la Terre sont bien sûr des fidèles privilégiés, mais nombre d'habitants d'Ulthar et d'autres cités se rappellent parfois d'elle dans leurs prières. Les chats de Saturne et d'Uranus n'adorent pas Bast. On pense qu'ils ont leurs propres dieux, sombres et terribles certainement. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, pour une description complète de Bast.

Bokrug

Grand Ancien

Bokrug est l'un des rares Grands Anciens natifs des Contrées du Rêve. Jadis, ses seuls adorateurs étaient les êtres flasques, un peu semblables à des Profonds, qui peuplaient l'étrange cité d'Ib; ils ont été massacrés par les humains de Sarnath. Le peuple d'Ilarnek rend à présent un culte propitiatoire à Bokrug, à qui il attribue (non sans raison) la destruction de Sarnath. Cette adoration semble l'avoir effectivement apaisé. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition. Si une rencontre doit se produire, Bokrug est accompagné de 1D100 Spectres d'Ib.

Brouillard Rampant

Avatar de Nyarlathotep



Le Chaos Rampant

"Le Chaos Rampant s'était dissout en un brouillard humide qui s'était infiltré en se tortillant dans les fissures du tunnel ouest et avait disparu."
— Brian Lumley, *Elysia*

Cet avatar de Nyarlathotep prend la forme d'un brouillard aux tons malsains apparaissant sans prévenir. Cette brume se déplace selon sa volonté, quelle que soit la direction ou la force du vent. Une fois plongée dans ses épaisses volutes, une personne ne voit plus qu'à un mètre ou deux.

CULTE : Le Brouillard Rampant ne fait l'objet d'aucun culte organisé dans les Contrées du Rêve.

CARACTÉRISTIQUES : Sous cette forme, Nyarlathotep peut transporter les personnes qu'il enveloppe sur de grandes distances en très peu de temps. Les passagers du dieu ne ressentent aucune impression de mouvement autre que celle qui était la leur, marche, cheval, etc. Quand le brouillard se lève, ils sont tout simplement ailleurs.

Brouillard Rampant, Nuage malsain

FOR/	CON/	TAI variable INT 86	POU 100
DEX 19	APP/	Déplacement 18	PV 30

Bonus aux dommages :Inapplicable.

Armes : Aucune.

Armure : Aucune, mais si le Brouillard est ramené à 0 PV, il reprend une autre de ses formes monstrueuses et s'envole en hurlant dans l'espace.

Sortilèges : Ceux de Nyarlathotep.

Perte de SAN : Voir cet avatar de Nyarlathotep ne coûte que 0/1D3 points.

La Chose au Masque Jaune

Avatar de Nyarlathotep

Sous cette forme, Nyarlathotep présente l'apparence d'une entité humanoïde drapée et masquée de soieries jaunes. Le visage derrière le masque est celui d'un cadavre déjà ancien, couvert de chairs putréfiées et d'asticots tortillants. Cet avatar rappelle beaucoup celui du Roi en Jaune et l'on confond souvent les deux. De même, on considère généralement qu'il est le haut-prêtre-qui-ne-doit-pas-être-décrit du monastère préhistorique de Leng. Il n'est pourtant ni l'un ni l'autre. Sous cette forme, Nyarlathotep est apparu aux primitifs 'Ygirothiens et leur a ordonné de construire la cité dont ils tirèrent plus tard leur nom.



La Chose au masque jaune

CULTE : La Chose au Masque Jaune n'est plus adorée que par quelques 'Ygirothiens survivants et ceux que leur corruption a séduits.

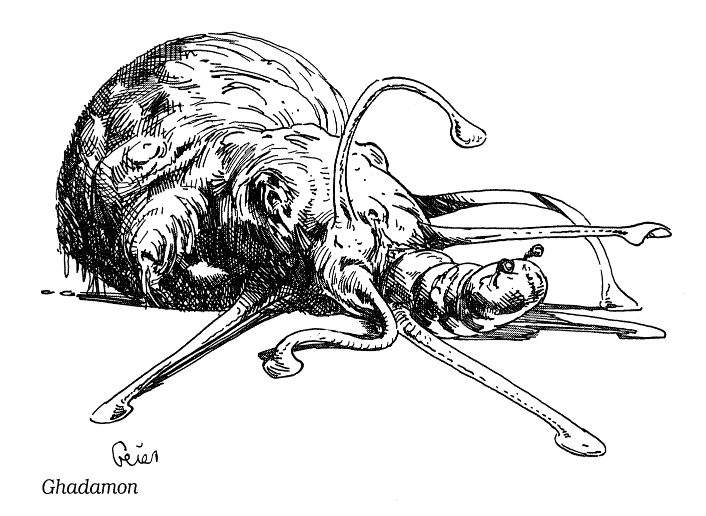
CARACTÉRISTIQUES : Cet avatar est muet et fait connaître ses volontés de ses mains squelettiques à travers un simple langage de signes. Toutes ses caractéristiques (armes, armure et sortilèges) sont identiques à celle de sa forme humaine décrite dans *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition. Voir la Chose masquée coûte 0/1D4 points de SAN. Les pertes de Santé Mentale passent à 1D4/1D10 quand elle est démasquée.

Ghadamon

Grand Ancien

"La chose avait été pondue sur des cervelles humaines et cachée sous un grand lac dans un terrible monde de ténèbres où elle passerait des éternités à se nourrir, à grandir et à attendre."
— Eibon le Sorcier, *Le Livre d'Eibon*

Ghadamon est un Grand Ancien larvaire essentiellement composé d'une substance glaireuse d'un brun bleuâtre. À terre, il se déplace laborieusement en se traînant à l'aide des pseudopodes visqueux qu'il tire de sa masse et qu'il colle aux objets qui l'entourent. Il est constellé de pustules qui croissent et enflent avec une diabolique rapidité, pour éclater en émettant un gaz délétère ou en laissant suinter une répugnante humeur poisseuse (cette dernière étant souvent promptement


Ghadamon

récupérée par un orifice voisin qui l'aspire bruyamment). Des sortes de têtes flottent dans le corps de Ghadamon, faisant surface de temps à autre pour jeter un coup d'œil. Ghadamon, comme Bokrug, est un des rares Grands Anciens autochtones aux Contrées du Rêve. Il y hante le Lac Stérile, dans le Monde Inférieur, en attendant le moment propice pour envahir le Monde de l'Éveil.

CULTE : Il n'en existe aucun. Ghadamon était, à l'origine, un produit inexpliqué de la science des Fungi de Yuggoth.

CARACTÉRISTIQUES : Ghadamon rêve depuis des éternités. À moins qu'il ne soit agressé, il ne représente aucune menace directe. Il ne se met à tuer que pour répondre à une attaque.

Si Ghadamon passe à l'attaque, il peut émettre 1D10 pseudopodes par round. Ces bras se collent à celui qu'ils frappent. Au round suivant, Ghadamon draine la victime vers ses multiples têtes flottantes. La malheureuse ne peut s'arracher à l'étreinte du pseudopode qu'en surpassant la FOR de la substance adhésive (10). Si elle est collée à plusieurs pseudopodes, leurs FOR s'additionnent et c'est leur somme qu'elle doit vaincre en un seul jet. Par exemple, deux pseudopodes auront une FOR de 20.

Une fois la victime accolée à Ghadamon, un jet de 1D6 détermine le nombre de têtes qui peuvent l'atteindre à chaque round, chacune occasionnant 1D3 points de dommages par morsure. Les têtes ne peuvent blesser que les victimes en contact avec Ghadamon.

Ghadamon, Grand Ancien Larvaire

FOR 45	CON 40	TAI 35	INT 20	POU 40
DEX 18	Déplacement 2/6 (nage)			PV 38

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Pseudopodes 55 %, adhérence ;
Morsure 100 %, 1D3 par tête.

Armure : Aucune, mais les armes ne lui infligent que les dommages minimaux. Ghadamon peut régénérer 5 PV par round. Sa surface visqueuse le protège contre la plupart des dommages dus au feu et à la chaleur. Seule une chaleur très intense et prolongée pourrait le blesser.

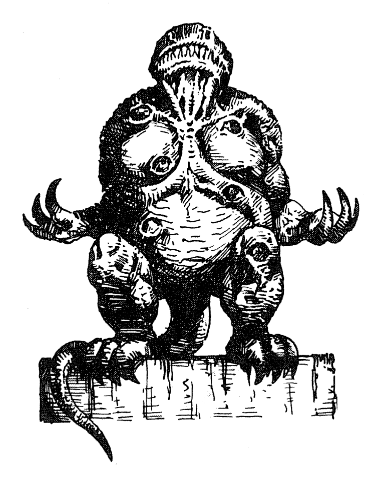
Sortilèges : Contacter un Servant de Ghadamon (ce sort ne peut être lancé que dans les Contrées du Rêve) et d'autres, à la discrétion du Gardien.

Perte de SAN : Voir Ghadamon coûte 1D3/1D20 points.

Hagarg Ryonis

Grande Entité

"Les Grands Maîtres ont généralement une apparence humaine, à l'exception d'Hagarg Ryonis... Couverte de plaques calleuses noires, avec six yeux phosphorescents inégalement répartis sur la surface de son corps, elle a à peu près la même taille qu'un cheval."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*


Hagarg Ryonis

Hagarg Ryonis ressemble sans doute aux autres Grandes Entités et possède donc certainement une forme humaine et avenante. Cependant, ses statues la représentent toujours sous l'aspect du Guetteur, une repoussante créature reptilienne aux noires écailles cornées. Sous cette forme, six yeux luisants et verdâtres sont irrégulièrement répartis sur son corps. Ses dents et ses griffes d'obsidienne sont tranchantes comme des rasoirs.

CULTE : Hagarg Ryonis est rarement adorée par les habitants des Contrées du Rêve, quoiqu'ils puissent prier pour échapper à son attention. Dans les rares occasions où les mœurs dépravées et l'impiété deviennent si effrénées qu'elles choquent la sensibilité des Grandes Entités, Hagarg Ryonis est envoyée pour perpétrer massacre sur massacre, jusqu'à ce que repentir s'ensuive. Quand les Grandes Entités (et pas seulement leur sensibilité) sont directement menacées, c'est d'ordinaire Nyarlathotep qui intervient pour les protéger.

CARACTÉRISTIQUES : Lorsqu'elle part en émissaire, Hagarg Ryonis rôde sous la forme du Guetteur. Pour frapper, elle préfère tendre des guets-apens et attendre son heure (d'où son surnom). Elle peut réduire sa taille à volonté, jusqu'à celle d'un chat domestique, voire d'un insecte, pour s'introduire par les plus insignifiantes fissures ou passer inaperçue.

Lorsqu'elle attaque, elle frappe de ses deux pattes avant griffues tout en mordant. Ses griffes injectent un venin aux propriétés peu communes. Si la victime n'arrive pas à résister à la TOX du venin (12), elle sombre dans un profond sommeil pendant 1D6 heures. Dans le cas contraire, elle est prise de nausées et perd 10 % à toutes ses compétences physiques pendant les 1D6 heures suivantes. Si une victime est griffée plus d'une fois, les pertes précédentes se cumulent, ainsi que les périodes de torpeur et de nausées.

Hagarg Ryonis, le Guetteur

FOR 35	CON 32	TAI 33	INT 15	POU 20
DEX 35	Déplacement 15			PV 33

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Griffes 90 %, 1D4 + bd + venin ;
Morsure 70 %, 1D8 + bd.

Armure : 10 points d'écailles cornées.

Sortilèges : Tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités et Contacter Nyarlathotep.

Perte de SAN : Voir Hagarg Ryonis sous l'apparence du Guetteur coûte 1/1D10 points.

Hypnos

Dieu Très Ancien

Hypnos est le dieu du sommeil. Il règne à la lisière du sommeil, entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. On ne lui rend plus de culte depuis les temps anciens. Certaines mystérieuses entités non humaines des Contrées du Rêve le révèrent pourtant et peuvent en appeler à lui sans être métamorphosées pour autant.

Lorsqu'un humain présume trop de ses forces dans le domaine d'Hypnos ou attire son attention de toute autre manière, le Dieu Très Ancien réagit en général en dardant depuis le ciel un rayon lumineux par une sombre nuit. L'âme de la victime (et son corps aussi, bien souvent) est entraînée le long de ce faisceau de lumière, malgré ses hurlements et ses soubresauts. En s'élevant, prisonnière du rayon maléfique, la malheureuse victime se voit graduellement métamorphosée en une entité convenant mieux aux indicibles fins d'Hypnos.

Hypnos doit attendre que sa victime soit endormie pour attaquer, car seuls les dormeurs se trouvent pour une part dans le Monde de l'Éveil et pour l'autre dans le pays du rêve. Il ne peut pas agresser une personne qui se trouve entièrement dans l'un de ces univers (comme le Roi Kuranes). Ceux qui voyagent en rêve dans les Contrées sont particulièrement vulnérables, car, s'ils rencontrent Hypnos, ils risquent d'être métamorphosés ou enlevés dans le ciel, selon le bon vouloir du Dieu Très Ancien. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, pour une description complète d'Hypnos.

Karakal

Grande Entité

"Karakal, toujours représenté dans un cercle de flammes, peut à volonté déclencher des incendies ; c'est le prince d'entités connues sous le nom de Serviteurs de Karakal."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Les représentations de Karakal montrent un bel homme souriant, nu jusqu'à la ceinture et environné de flammes. Karakal quitte rarement sa Salle des Pierres qui Coulent dans la lointaine Kadath.



Karakal

CULTE : Il est le dieu du feu des Contrées du Rêve. Les Serviteurs de Karakal, souvent invoqués par les sorciers, sont ses créatures. Il arrive souvent que les habitants voisins d'un volcan lui accordent une révérence particulière. Ses temples entretiennent une flamme éternelle. Ses prêtres en surveillent chaque tremblement et prétendent être ainsi capables de connaître la volonté du dieu.

CARACTÉRISTIQUES : Les rares fois où il quitte Kadath, Karakal voyage toujours incognito. Mais un observateur rusé peut deviner sa présence en voyant, par exemple, un vieux chaudronnier allumer son feu de camp juste en le touchant du doigt. Karakal peut émettre une bouffée de flammes de ses mains en dépensant 1 Point de Magie. Non seulement ces bouffées infligent des dommages, mais elles enflamment les vêtements et les cheveux de sa cible. Il peut aussi créer des murs de flammes immobiles qui durent des heures en dépensant 1 Point de Magie par 10 mètres de mur. Quiconque traverse une de ces barrières perd 2D6 Points de Vie.

Karakal, Maître des Flammes

FOR 35	CON 50	TAI 15	INT 14	POU 30
DEX 15	APP 16	Déplacement 15		PV 33

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Bouffée de Flammes 95 %, 3D6 + embrasement de la cible ;
Coup de Poing 95 %, 1D3 + bd.

Armure : Karakal peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui lui accorde 10 points d'armure. Il est immunisé contre tous les dommages dus au feu ou au froid.

Sortilèges : Karakal peut invoquer un Serviteur de Karakal au prix de 1 Point de Magie et commande toujours à tous ceux présents. Il connaît tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités et Contacter Nyarlathotep. Karakal peut émettre une bouffée de flammes de ses mains en dépensant 1 Point de Magie. Non seulement ces bouffées infligent des dommages, mais elles enflamment les vêtements et les cheveux de sa cible. Il peut aussi créer des murs de flammes immobiles (d'une longueur pouvant atteindre 100 mètres) qui infligent 2D6 points de dommages à ceux qui les traversent.

Perte de SAN : Aucune.

Lilith

Grande Entité

"On sait que les plus jeunes des Grandes Entités se déguisent souvent pour épouser les [enfants] des hommes et que tous les paysans des confins du Désert Glacé, où se trouve Kadath, doivent charrier leur sang."
— H.P. Lovecraft, *À la recherche de Kadath*

Lilith a l'apparence d'une femme à la beauté sinistre et sans âge, avec une peau d'albâtre et une chevelure de jais ondoyante. Ses yeux sont des charbons ardents, ses lèvres des promesses rouges et ses formes les plus sensuelles qui soient.

CULTE : Lilith n'a jamais suscité aucun culte organisé, mais elle est courtisée par les sorciers qui barbotent dans les arts noirs et tous ceux qui s'intéressent à la procréation, la fertilité ou la magie sexuelle.

CARACTÉRISTIQUES : Cette Grande Entité jette tous ceux qui sont sensibles à la beauté des femmes dans un état de stupeur admirative. Ces victimes potentielles doivent opposer leur POU à celui de Lilith. Si elles ont le dessous, elles tombent



Lilith

sous le charme et ne peuvent guère plus qu'admirer sa beauté. Lilith peut ordonner à tous ceux qu'elle a ainsi séduits d'obéir à ses volontés. Les victimes hypnotisées se précipitent pour satisfaire leur maîtresse. Cette stupeur hypnotique dure jusqu'à conjuration de la déesse ou réussite d'un jet de Psychanalyse pour briser l'obsession.

Lilith peut passer à travers tous les obstacles, portes, murs, etc. Elle rend souvent visite aux hommes pendant leur sommeil et les oblige à des accouplements somnambules. Les victimes de ces divines relations perdent 1D10 Points de Magie au profit de Lilith et se réveillent épuisées; elles ne gardent pourtant aucun souvenir de la chose. Cette Grande Entité peut aussi choisir d'observer, invisible, des couples en train de faire l'amour. Une fois les amants endormis, elle vole un peu du sperme de l'homme. Ce sperme, obtenu par vol ou accouplement, est ensuite utilisé pour créer des monstres ou des créatures malformées qui hanteront les nuits. Les enfants de Lilith sont les créatures de la nuit et elle peut donc commander à tous les monstres qui n'appartiennent pas au Mythe.

Lilith est aussi capable de voler 1D10 Points de Magie en embrassant une victime et en opposant avec succès son POU au sien. Les points volés viennent regarnir ses réserves propres une fois celles-ci épuisées. Quand cette Grande Entité ne manque pas de PM, les points volés se perdent simplement dans l'éther. En combat, elle peut utiliser ses ongles démesurés comme des griffes.

Lilith, Reine de la Nuit

FOR 30	CON 53	TAI 9	INT 20	POU 25
DEX 20	APP 25	Déplacement 10		PV 31

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffure d'Ongles 85 %, 1D6 + bd;
Baiser (POU/POU), 1D10 PM.

Armure : Peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui lui apporte 10 points d'armure. Lilith ne peut être blessée par aucune attaque physique tant que dure la nuit. Elle retrouve une vulnérabilité normale avec le jour. Lilith peut régénérer 1 PV par PM sacrifié.

Sortilèges : Tous ceux qui conviennent au Gardien.

Perte de SAN : Aucune.

Lobon

Grande Entité

"La lance est son emblème personnel, mais ce n'est pas un dieu guerrier".
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Lobon est représenté comme un beau jeune homme barbu, portant une couronne de lierre sur sa chevelure bouclée et une robe blanche. La lance est son symbole personnel et ses statues le montrent toujours en tenant une dans la main droite.

CULTE : Il fut un temps où le culte de Lobon et de ses frères, Tamash et Zo-Kalar, dominait dans les Contrées du Rêve. Mais avec la destruction de Sarnath, son culte a dépéri et il est tombé dans l'oubli.


Lobon

CARACTÉRISTIQUES : Lobon déteste les conflits. Lorsqu'il voit se profiler une menace envers lui-même ou les siens, il tente de se retrancher dans une autre dimension, emmenant avec lui ceux qui lui sont fidèles. Il ne combat que les créatures qui sont capables de le suivre à travers les dimensions. Il se bat avec des rayons d'une éclatante lumière jaune jaillissant de ses mains.

Sa lance n'est pas une arme mais un emblème. Elle devient impure et perd tout pouvoir quand elle se souille du sang d'une race étrangère. Pour qu'elle regagne ses capacités, Lobon doit la purifier dans la grande Fontaine d'Alath-Zann, à Kadath. Il arrive qu'il la confie temporairement à des serviteurs estimés, et ce parfois pour la durée de leur vie. La lance est une extension de Lobon et, si le dieu perdait ses pouvoirs ou était détruit, cet emblème disparaîtrait avec lui.

Lobon, Divinité Perdue de Sarnath

FOR 45	CON 48	TAI 12	INT 16	POU 22
DEX 21	APP 21	Déplacement 10		PV 30

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Rayon Lumineux 100 %, destruction de 3D6 Points de Magie.

Armure : Aucune, mais la lance peut émettre au gré du porteur un halo lumineux de protection qui dévie les dégâts, moyennant 1 Point de Magie pour 3 points de dommages.

Sortilèges : La lance de Lobon parvient à détourner les dommages comme indiqué plus haut. Elle apporte aussi à son porteur 4 Points de Magie par round qui ne peuvent être conservés pour les rounds suivants. Elle a la capacité de voler, le porteur la dirigeant mentalement, et permet alors le transport d'objets ou d'animaux de TAI 4 ou inférieure. Lobon peut invoquer n'importe quelle créature des Contrées du Rêve, pourvu qu'elle ne soit pas associée à une autre divinité, en dépensant 1 Point de Magie par point de TAI de l'être invoqué. Il connaît également tous les sorts qui permettent de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep.

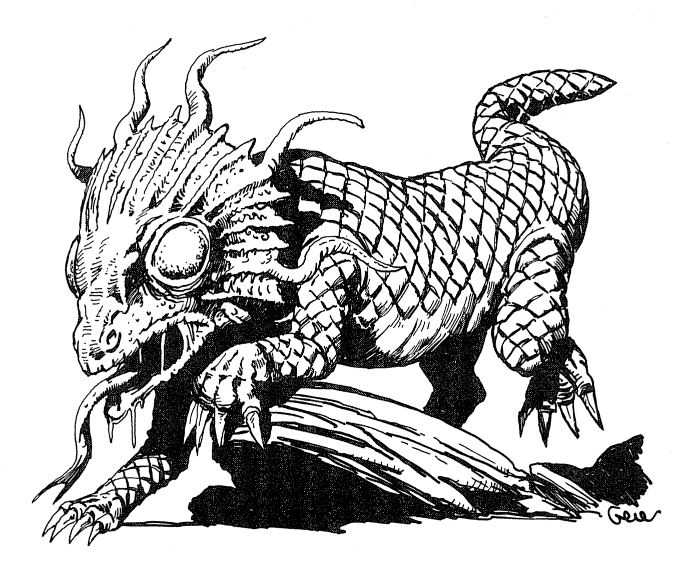
Perte de SAN : Aucune.

Mnomquah

Grand Ancien

"Sa tête de lézard et son cou flasque et barbilloné... ses antérieurs griffus et palmés... [et] d'étranges organes sensoriels qui saillaient et palpitaient sous la membrane couvrant ses orbites dépourvus d'yeux..."
— Brian Lumley, *La Lune des Rêves*

Mnomquah a l'apparence d'une gigantesque créature reptilienne, d'un énorme dinosaure. Il habite le Lac sublunaire d'Ubboth au cœur de la lune des Contrées du Rêve.



Mnomquah

CULTE : Mnomquah est adoré par les hideuses Bêtes Lunaires et leurs esclaves de Leng. Le culte travaille à le libérer de sa prison et attend impatiemment le jour où il pourra rejoindre sa compagne, Oorn, enfermée dans les ruines de Sarkomand. La hiérarchie du culte est essentiellement constituée de Bêtes Lunaires mais quelques Hommes de Leng privilégiés ont été autorisés à servir comme acolytes.

CARACTÉRISTIQUES : Mnomquah fait partie de ces Grands Anciens venus de l'espace avec le Grand Cthulhu il y a des éternités. Il s'était alors aménagé un vaste sanctuaire dans le Lac Noir d'Ubboth. Quand la lune a été arrachée à la croûte terrestre, Mnomquah et son repaire ont été entraînés avec elle. Les Dieux Très Anciens ont repéré Mnomquah tapi dans son antre sublunaire et l'y ont confiné.

Mnomquah est un monstre gigantesque mais, pour un Grand Ancien, il n'est pas très puissant. Sa longue langue collante peut frapper des cibles à un kilomètre et demi de distance et ses mâchoires peuvent broyer des navires entiers.

Mnomquah, Le Monstre au Cœur de la Lune

FOR 100	CON 90	TAI 200	INT 20	POU 31
DEX 18	Déplacement 20(marche)/18 (nage)			PV 145

Bonus aux dommages : +18D6.

Armes : Langue 80 %, adhère à la cible avec une FOR 30 et la ramène dans la gueule le round suivant ;
Morsure 50 %*, cible avalée ;
Griffes ou Piétinement 75 %, 1D6 + bd.
**100 % si la cible est déjà prisonnière de sa langue.*

Armure : 10 points d'écailles. Mnomquah peut s'entourer d'une barrière qui le rend invulnérable contre toutes les attaques physiques moyennant 30 PM. Cette barrière dure 1D10 heures.

Sortilèges : Contacter une Bête Lunaire, Contacter Nyarlathotep, Contacter Oorn, Invoquer/Contrôler un Shoggoth.

Perte de SAN : Voir Mnomquah coûte 1D3/1D20 points.

N'tse-Kaambl

Dieu Très Ancien

"Les prêtres... arrivaient, armés de leurs parchemins et saint périapts, et chantaient la déesse N'tse-Kaambl et sa splendeur qui avait brisé des mondes."
— Gary Myers, *Yohk le Nécromancien*



N'tse-Kaambl

N'tse-Kaambl a l'apparence d'une femme très belle, vêtue d'une longue robe fluide et armée d'un casque hellénistique, d'un grand bouclier et d'une lance. Son bouclier est frappé du Signe des Anciens.

CULTE : N'tse-Kaambl est adorée un peu partout dans les Contrées du Rêve et des chapelles lui sont consacrées dans tous les temples importants. Ses adorateurs privilégiés sont les prêtres à crânes jaunes de Yuth. Ils ont en garde un puissant talisman régulièrement oint par leurs soins en démonstration d'allégeance à la déesse. On dit que ce talisman est capable de protéger ceux qui prétendraient profaner les possessions des Dieux Extérieurs.

CARACTÉRISTIQUES : N'tse-Kaambl est une puissante déesse qui a joué un rôle important dans la guerre contre les Grands Anciens. C'est elle qui a créé le puissant Signe des Anciens ayant permis d'emprisonner ces dieux hideux dans leurs tombes. Elle combat les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs chaque fois que l'occasion se présente. Sa lance est une arme formidable, mais elle est aussi capable d'émettre des éclairs énergétiques dotés des mêmes effets qu'un sortilège de Flétrissement. Chacun de ces éclairs ne lui coûte que 1 Point de Magie mais les dommages infligés sont égaux à son POU. Son bouclier fonctionne comme un Signe des Anciens qui protégerait tout ce qui se trouve derrière lui.

N'tse-Kaambl n'éprouve pour l'humanité en général que de l'indifférence et seule la défaite ultime des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens la préoccupe. Elle vient parfois à l'aide des suppliants qui luttent contre ces dieux abominables, mais n'intervient directement que s'il y a manifestation physique de ces entités. Si la menace le justifie, elle peut convaincre d'autres Dieux Très Anciens de combattre à ses côtés.

N'tse-Kaambl, Briseuse de Monde

FOR 70	CON 45	TAI 20	INT 70	POU 100
DEX 25	APP 21	Déplacement 12		PV 33

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Lance 100 %, 4D6 + bd.

Armure : 25 points fournis par le bouclier et le heaume.

Sortilèges : Tous les Appeler et Contacter pour les Dieux Très Anciens et les Grandes Entités, Œil de Lumière et de Ténèbres, Signe des Anciens. Comme Nodens, elle peut se soigner elle-même moyennant 1 PM par PV.

Perte de SAN : Aucune.

Nath-Horthath

Grande Entité

"Nath-Horthath, dieu de Céléphaïs... est toujours suivi d'au moins un lion."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Nath-Horthath a l'apparence d'un humain à la peau d'ébène, aux cheveux d'or et aux yeux d'argent dépourvus de pupilles. Il chevauche un lion qui toujours l'accompagne. Il est vêtu d'une cotte de mailles d'argent délicatement ciselée, recouverte d'une robe de soie couleur d'azur. Sa tête est ceinte d'une couronne d'or incrustée d'opales noires.

CULTE : Nath-Horthath est le dieu de Céléphaïs, bien que de petits temples lui soient dédiés çà et là en d'autres lieux des Contrées du Rêve. Les lions sont sacrés à ses yeux et ses adorateurs doivent se garder de leur faire du mal, à moins que leur vie ne soit en péril.

CARACTÉRISTIQUES : Nath-Horthath se montre facilement irascible, sauf à l'encontre de ses fidèles envers lesquels il déploie une suprême patience. Il se querelle à l'occasion avec ses compagnons divins. Quand on le provoque, il combat toujours au moins pendant 5 rounds, même s'il est en fâcheuse posture. Il frappe presque immanquablement l'ennemi ayant le POU le plus élevé, dédaignant les adversaires inférieurs qu'il abandonne à ses adorateurs ou à son lion servant.



Nath-Horthath

Chaque round, Nath-Horthath peut faire jaillir de sa main une boule de feu de la taille d'un poing. Chaque D10 points de dommages ainsi infligés lui coûte 1 Point de Magie. Les boules de feu font toujours mouche, quelle que soit la distance, à moins que la victime ne réussisse à Esquiver.

Quand Nath-Horthath s'engage en combat rapproché, il peut cueillir dans l'espace une arme enchantée : une masse d'armes en argent avec laquelle il se bat et qui disparaît à la fin de l'affrontement. Cette masse d'armes est une arme enchantée.

Nath-Horthath, Dieu de Céléphaïs

FOR 60	CON 45	TAI 21	INT 14	POU 20
DEX 24	APP 18	Déplacement 12		PV 33

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Boule de Feu 100 %, 1D10 par Point de Magie;
Masse d'Armes 90 %, 3D6 + bd.

Armure : Une cotte de mailles de 15 points. De plus, elle double le nombre de Points de Magie du dieu, mais uniquement lorsqu'il s'agit de se défendre contre un sort d'attaque.

Sortilèges : Nath-Horthath peut faire apparaître un lion à ses côtés en dépensant 1 Point de Magie. Il connaît tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep et d'autres au gré du Gardien.

Perte de SAN : Aucune.

Nodens

Dieu Très Ancien

Nodens visite parfois la Terre, mais il est surtout puissant dans le royaume des rêves où il contrôle des hordes de Maigres Bêtes de la Nuit. Il arrive qu'il apporte son aide aux humains qui sont confrontés à Nyarlathotep. Pour une description complète, voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

La Nuit

Dieu Extérieur

"En ce temps-là, Thish avait conduit son zèbre affamé à travers la bordure de pierre désolée qui délimite l'extrémité orientale du monde et avait jeté un coup d'œil sur la Nuit qui clapotait malignement au-dessous, un lac poisseux et gluant au fabuleux pays de Mhor."
— Gary Myers, *Xiurhn*

La Nuit incarne cette peur primordiale de la nuit qui hante toutes les âmes humaines. Elle habite une vallée au-delà des limites orientales du monde et envoie chaque nuit ses ombres à la poursuite du soleil qui disparaît à l'horizon.

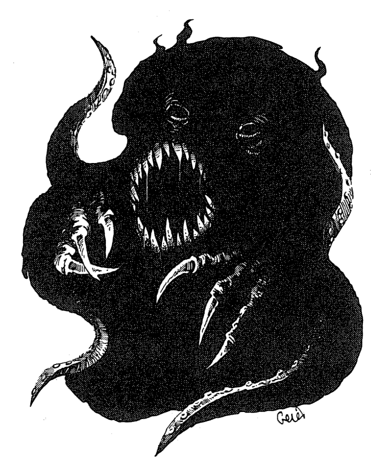
CULTE : La Nuit ne fait l'objet d'aucun culte organisé, mais elle est parfois invoquée par les fidèles de Nyarlathotep.

CARACTÉRISTIQUES : La Nuit ressemble à un gros étang de ténèbres qui clapote doucement contre les flancs de la vallée qui l'abrite pendant le jour. Cet étang rassemble, en fait, toutes les créatures de la Horde de la Nuit. Chaque nuit, quand le soleil disparaît derrière l'horizon, la Horde sort de sa vallée et se répand dans les Contrées du Rêve pour asseoir le pouvoir de la Nuit.

Quand un nombre suffisant de créatures de la Horde se réunissent en un même lieu, elles s'agrègent et la Nuit se manifeste physiquement. Pour que cela se produise, il faut que le POU total des créatures de la Horde atteigne au moins 200. Comme sa Horde, la Nuit ne se manifeste hors des limites de sa vallée qu'après le coucher du soleil. On ne connaît qu'un seul exemple d'une telle manifestation de la Nuit; elle avait alors dévoré toutes les âmes de la cité de Zulan-Thek.

La Nuit est souvent associée à l'avatar de Nyarlathotep, Celui qui Hante les Ténèbres. Il se peut que Celui qui Hante les Ténèbres soit la Peur qui aurait accompagné la Nuit lors de la destruction de Zulan-Thek.

La Nuit peut tirer de sa masse des pseudopodes de ténèbres avec lesquels elle écrase ou capture ses victimes. Les victimes capturées vivantes doivent alors opposer leur POU à celui de la Nuit chaque round. Chaque fois qu'elles ont le dessous, elles perdent 1D10 points de POU; elles meurent quand leur POU est ramené à 0.



La Nuit

La Nuit, Cauchemar Primordial

FOR 85	CON 50	TAI 80	INT 25	POU 50
DEX 20	Déplacement 12 (en flottant)			PV 65

Bonus aux dommages : +9D6.

Armes : Pseudopode 100 %, 1D10 + bd ou capture*.
**Les victimes capturées peuvent être dépouillées de leur POU.*

Armure : Aucune, mais si elle est tuée, elle se désagrège en Horde de la Nuit et ne peut plus se reconstituer avant la nuit suivante.

Sortilèges : Tous les Appeler et Contacter pour les Grands Anciens et les Autres Dieux, Contacter Nyarlathotep et Instiller la Peur.

Perte de SAN : Voir la Nuit coûte 1D6/1D20 points.

Nyarlathotep

Dieu Extérieur

Nyarlathotep est bien connu dans les Contrées du Rêve, même s'il n'est pas adoré par l'humanité. Les Bêtes Lunaires et d'autres créatures abominables servent les Dieux Extérieurs pour s'attirer les faveurs de Nyarlathotep. Voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Oorn

Grand Ancien

"D'abord il y avait les yeux... une douzaine d'yeux circulaires, fixes et brûlants, gros comme des assiettes, qui surveillaient toutes les directions autour de sa masse encore à peine entrevue, à demi-soupçonnée."

— Brian Lumley, *La Lune des Rêves*

Oorn, la compagne de Mnomquah, est une sorte de gigantesque mollusque vivant au fond d'une fosse parmi les ruines de Sarkomand. Elle est dotée de dix tentacules massifs et translucides et se déplace sur de gros cils roses semblables aux pseudopodes des étoiles de mer.

CULTE : Oorn est surtout adorée par les Bêtes Lunaires et leurs esclaves de Leng. Il se pourrait bien qu'elle soit l'entité la plus puissante du couple mais les prêtres la considèrent comme subordonnée à Mnomquah. Le seul temple qui lui est consacré se trouve dans les ruines de Sarkomand, près de sa fosse. Comme pour le culte de Mnomquah, les prêtres sont recrutés parmi les Bêtes Lunaires, alors que les Hommes de Leng sont, au mieux, acolytes.

CARACTÉRISTIQUES : Oorn est une divinité discrète. Elle attend patiemment le jour où elle retrouvera enfin son compagnon. Elle accepte les sacrifices offerts par les Bêtes Lunaires et leurs esclaves et s'abstient, en retour, de dévorer ceux de ses adorateurs qui s'approchent trop de son repaire.

Oorn peut communiquer par télépathie avec toute créature qui se tient à moins de 100 mètres d'elle. Elle peut lancer son sortilège de Domination sur tout être avec lequel elle peut communiquer, et attirer ainsi ses proies à portée de tentacule. Chaque appendice est doté d'une sorte de bouche à son extrémité, par laquelle Oorn inonde ses victimes d'un liquide digestif verdâtre. Ce liquide dissout ses proies qu'elle aspire ensuite par les bouches terminant ses tentacules. Elle peut aussi saisir ses proies avec ses tentacules ou les utiliser pour délivrer des coups dévastateurs.

Oorn, Compagne de Mnomquah

FOR 40	CON 60	TAI 90	INT 40	POU 30
DEX 15	Déplacement 1/3 (sous l'eau)			PV 75

Bonus aux dommages : +7D6.

Armes : Tentacule 40 %, 2D6 + bd;
Jet de Liquide Digestif 60 %, 5D6.

Armure : La coquille d'Oorn, une fois refermée, lui apporte 19 points d'armure.

Sortilèges : Contacter une Bête Lunaire, Contacter des Hommes de Leng, Contacter Mnomquah, Contacter Nyarlathotep, Domination.

Perte de SAN : Voir Oorn coûte 1D3/1D20 points.



Oorn

Oukranos

Divinité Mineure des Contrées du Rêve

"... ce temple de beauté qui voit chaque année arriver le Roi d'Ilek-Vad dans son palanquin doré... [ce roi] quitte son lointain royaume sur la mer du crépuscule pour prier le dieu Oukranos qui chantait pour lui quand il habitait, enfant, une chaumière sur ses rives."
— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*

Le dieu du Fleuve Oukranos, connu par ce même nom, est un dieu bienveillant du contentement et des soins. Il apparaît parfois à ceux qui l'invoquent dans les eaux du fleuve. Son visage est celui d'un vieil homme aux yeux pétillants et sa voix celle de l'eau qui coule entre les galets. C'est son influence bienfaisante qui donne aux voyageurs l'impression que son royaume est plus favorisé par le soleil que les autres.

CULTE : Oukranos n'a pas vraiment beaucoup de fidèles, même à l'intérieur de son propre royaume. Ses adorateurs se concentrent surtout au temple de jaspe de Kiran. Là, un petit groupe de prêtres chante ses louanges et entretient ses chapelles. La seule autre personne jamais autorisée à pénétrer dans le temple est le Roi d'Ilek-Vad, qui vient rendre hommage au dieu de sa jeunesse une fois par an.

CARACTÉRISTIQUES : Oukranos est le bienfaiteur de sa vallée. Les saisons sont toujours douces et le temps calme à l'intérieur de son royaume. Ceux qui visitent la vallée sont envahis d'une sensation de bien-être et ceux qui bénéficient tout un mois de cette influence bienfaisante regagnent 1D6 points de SAN. Ceux qui dorment assez près du fleuve pour entendre le bruit de l'eau sont immunisés contre les effets des sortilèges Envoyer des Rêves et Projection Onirique.

Les caractéristiques élevées d'Oukranos reflètent le fait qu'il est le fleuve dans son entier. Sa force est celle d'un courant faible mais constant, capable de redessiner le paysage ; sa taille correspond à la longueur de son cours. Oukranos est cependant incapable de se manifester hors de ses rives. Il peut exercer son influence sur toute la vallée mais il n'est associé à aucune forme anthropomorphe capable de livrer bataille aux autres dieux. Il peut amener ceux qui entrent dans ses eaux à se noyer ou couler les navires qui naviguent sur son cours, mais il n'agit ainsi qu'avec les créatures malintentionnées. Les galères noires ne s'aventurent jamais sur l'Oukranos.



Oukranos

Oukranos, Fleuve Dieu

FOR 200	CON 300	TAI 500	INT 75	POU 60
DEX 3	Déplacement instantané sur le fleuve			PV 400

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Noyer 100 %, voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* ; Couler les Navires 100 %.

Armure : Aucune, mais il régénère 20 Points de Vie par round. Seul un barrage dans son cours supérieur pourrait sérieusement l'affecter. Si le fleuve devait être asséché, il cesserait d'exister.

Sortilèges : Lame de Fond, contrôle du temps dans la vallée de l'Oukranos.

Perte de SAN : Aucune.

Robigus

Grande Entité

"Il avait compris que les Grandes Entités elles-mêmes n'étaient pas hors de portée du pouvoir des mortels, et espéré que les Autres Dieux et leur chaos rampant Nyarlathotep ne viendraient pas à leur aide au moment crucial — comme ils l'avaient fait si souvent quand les hommes avaient cherché à confronter les dieux de la terre chez eux ou sur leurs montagnes."
— H.P. Lovecraft, *À la Recherche de Kadath*



Robigus

Robigus a été décrit comme un homme grand et bien découplé, siégeant sur un trône de moisissure blanche. Il est flanqué d'un cheval et d'un loup ; un petit pivert est perché sur son épaule. Robigus était connu des Romains comme le dieu de la rouille. Il habite la Forêt des Champignons des Contrées du Rêve. Là, il s'entoure généralement de champignons géants ; certains fredonnent d'étranges mélodies grâce aux ondulations lentes de leur chapeau alors que d'autres dansent devant leur monarque cryptogamique.

CULTE : Les fermiers offrent parfois des sacrifices à Robigus pour protéger leurs céréales des effets de la nielle. Robigus est aussi adoré par la majorité des Gobelins de la Forêt de Champignons du Monde Inférieur.

CARACTÉRISTIQUES : Robigus reçoit avec enthousiasme tout visiteur en sa cour cryptogamique. Cette Grande Entité attend de ses invités qu'ils participent à la fête et ceux qui refusent ou le vexent de toute autre manière sont, d'un geste de sa main, transformés en champignons géants et dansants.

Les cibles de ces métamorphoses peuvent en réchapper en opposant avec succès leur POU à celui de Robigus. Ceux qui essayent de quitter la cour du dieu après y avoir été invités par lui se trouvent rivés sur place par son regard perçant. Robigus ne peut regarder ainsi qu'une seule personne à la fois.

Les rêveurs transformés en champignons danseurs restent dans cet état jusqu'à ce qu'on les libère. Cela peut se faire en réduisant les Points de Vie de Robigus à 0, par Marchandage avec le dieu ou même supplication pour qu'il retransforme sa victime. Lorsqu'il revient dans le Monde de l'Éveil, celui qui a été transformé en champignon souffre de séquelles mineures. Quelques jours plus tard, son domicile est infesté de champignons et moisissures. Ce ne sont que des espèces très normales et inoffensives, mais l'exubérance de leur croissance risque de devenir gênante. Cette invasion fongique se poursuivra jusqu'à ce que le personnage ait fait désinfecter sa demeure par un professionnel.

Robigus est un hôte charmant envers ceux qui lui montrent le respect qu'il attend. Cette Grande Entité peut répondre à toutes les questions des rêveurs sur les Contrées du Rêve et même leur accorder quelques modestes faveurs si elle les trouve sympathiques.

Robigus, Dieu des Champignons

FOR 30	CON 21	TAI 15	INT 15	POU 20
DEX 20	APP 18	Déplacement 10		PV 18

Bonus aux dommages : +2d6.

Armes : Coup de Poing 100 %, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 100 %, 1D4 + bd.

Armure : La chair de Robigus lui confère 6 points de protection.

Sortilèges : Robigus a le pouvoir de clouer au sol d'un simple coup d'œil n'importe quel mortel, que celui-ci essaye ou non d'éviter son regard. Il peut le métamorphoser en un champignon de son choix mais doit pour cela surpasser ses PM. Il peut enfin inoculer à volonté la nielle aux céréales d'un simple regard. Il connaît éventuellement d'autres sorts si le Gardien le souhaite.

Perte de SAN : Aucune.

Sthood

Grand Ancien

"Sthood était une idole bien trop horrible pour être adorée par les hommes. Son clergé n'avait été initié que dans le seul but de prévenir toute offrande humaine à Sthood de peur que le dieu ne soit réveillé par ces prières et fasse un miracle."
— Brian Myers, *The Maker of Gods*

Sthood a un peu la forme d'un oignon, un oignon avec une bouche entourée de cornes de chair et sans yeux. Les rares représentations de Sthood sont toujours sculptées dans le grès.

CULTE : Il n'existe qu'un seul temple de Sthood répertorié, celui de la cité de Nithy-Vash. Les prêtres du lieu veillent à ce que les hommes n'offrent pas de prières à Sthood. L'idole de Sthood repose au sommet d'un piédestal élevé et l'on prétend qu'elle était déjà là cinq millions d'années avant que l'humanité vienne et construise un temple pour la protéger. Elle est constamment gardée par des prêtres qui surveillent qu'aucune prière ne lui soit adressée. Des prêtres errants de Sthood sillonnent les Contrées du Rêve pour vérifier qu'aucune autre représentation du dieu n'existe et qu'aucun homme ne l'adore.

CARACTÉRISTIQUES : Depuis l'aube des temps, Sthood dort au sommet de son piédestal, attendant qu'un visiteur le réveille de ses prières. Cela est déjà arrivé trois fois et il a, chaque fois, accompli un miracle avant de se rendormir. Aucune indication sur les deux premiers miracles n'est parvenue jusqu'à nous, mais il est dit que le troisième était la création de l'homme.

Si Sthood devait jamais être réveillé, il pourrait être rendormi en apaisant sa faim dévorante par un sacrifice humain qu'il engloutirait tout entier. Un tel sacrifice doit intervenir très rapidement après son réveil si l'on veut s'épargner son miracle. La nature exacte du miracle est laissée à l'imagination du Gardien, mais il devrait tenir compte de tous les efforts mis en œuvre par les prêtres pour qu'une telle chose ne se reproduise jamais. Les victimes sacrificielles doivent, chaque round, opposer avec succès leur POU à celui de Sthood ou subir 1D10 points de dommages. Une victime suffit à satisfaire Sthood, mais ceux qui essaient de le priver de son festin risquent fort de se retrouver eux-mêmes au menu. Après s'être ainsi gorgé, Sthood retourne à sa sieste qui durera jusqu'à ce qu'on le réveille de nouveau.

L'idole perchée au sommet du piédestal n'est pas une simple représentation ; c'est un réceptacle pour l'âme de ce dieu redouté. Si l'idole était jamais brisée, l'âme de Sthood serait libérée et s'envolerait dans quelque néant extérieur pour ravager le cosmos. Confrontés à une telle situation, les prêtres de Sthood essaieraient de piéger son âme dans un hôte vivant jusqu'à création d'une nouvelle idole. Cette procédure provoque immédiatement la mort de l'hôte — son âme est éjectée pour toujours dans les ténèbres extérieures — et la colère de Sthood. Si Sthood devait jamais être ramené à 0 Point de Vie, son idole serait brisée et son âme libérée. Si Sthood a été enfermé dans un hôte, ramener le corps de l'hôte à 0 PV a les mêmes effets.

Sthood, Le Dieu de l'Idole

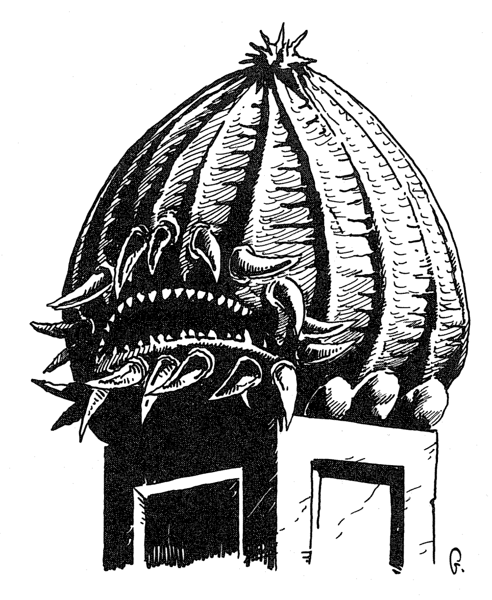
FOR/	CON 100	TAI 16	INT 30	POU 30
DEX 50	Déplacement 0			PV 58

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Engloutir (Lutte POU/POU), 1D10.

Armure : Quand il est éveillé, Sthood est immunisé contre toutes les attaques physiques et ne peut être endommagé que par magie. Pendant son sommeil, il s'agit simplement de briser l'idole.
Sortilèges : Peut faire des miracles.

Perte de SAN : Aucune tant qu'il est assoupi, mais la vue de Sthood éveillé coûte 1D6/1D20 points.


Sthood

Tamash

Grande Entité

"Tamash est passé maître dans l'art de l'illusion et peut à volonté faire naître des apparitions et des hallucinations criantes de vérité."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Les statues de Tamash le représentent avec une peau d'argent et des cheveux et une barbe anthracite. Il est petit mais très musclé. Il porte une robe d'or et s'appuie sur un bâton de lapis-lazuli. Son chef est couronné de laurier doré.

CULTE : Le culte de Tamash, comme ceux de Zo-Kalar et Lobon, est passablement tombé en désuétude après la destruction de Sarnath. Mais ce patron des sorciers gardera toujours des adorateurs.

CARACTÉRISTIQUES : Tamash est un maître de l'illusion. Il peut créer et maintenir un ou plusieurs mirages tant que leur volume total n'excède pas quatre kilomètres cubes. Ces illusions se dispersent au toucher. Il peut également produire des illusions entraînant des pertes de Santé Mentale (comme la vue d'Azathoth), mais on considère alors que la victime réussit automatiquement son jet de Santé Mentale.



Tamash

Tamash, Dieu des Illusions

FOR 35	CON 40	TAI 10	INT 17	POU 40
DEX 21	APP 20	Déplacement 10		PV 25

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Bâton 85 %, 1D8 + bd.

Armure : Tamash peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui lui apporte 10 points d'armure.

Sortilèges : Les illusions et tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités ou Nyarlathotep. Il connaît aussi tous les sorts développés dans les Contrées du Rêve qui ne servent pas à Invoquer, Contrôler, Contacter ou Appeler.

Perte de SAN : Aucune.

Yibb-Tstll

Dieu Extérieur

Il y a des millions d'années, Yibb-Tstll arpentait la Terre, mais il est maintenant confiné dans les Contrées du Rêve. Il observe l'espace-temps dans sa lente rotation au centre d'une clairière de la Jungle de Kled. Sous son manteau ondoyant, des nuées de Maigres Bêtes de la Nuit s'accrochent à sa poitrine et tètent avidement le dieu. Pour plus d'informations, voir *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Yop

Divinité Mineure des Contrées du Rêve

"Yah-Vho, qui avait fait bien des dieux, n'adorait que Yop, une petite idole qu'il avait sculptée à sa propre image dans la diorite."
— Gary Myers, *The Maker of Gods*

Yop est la divinité personnelle de Yah-Vho, le célèbre fabricant d'idole de Nithy-Vash. Yah-Vho a créé Yop à partir d'un petit bloc de diorite pour se rendre hommage à lui-même.

CULTE : Yop n'est adoré que par Yah-Vho.

CARACTÉRISTIQUES : Yop est un dieu tranquille. Il accepte les offrandes que Yah-Vho lui consacre et lui accorde en retour une habileté sans égale à sculpter les idoles des autres dieux. Yop ne craint pas de voir son seul adorateur si étroitement lié à tant d'autres dieux, car il sait que sans Yah-Vho il n'aurait jamais existé.

Yop continuera d'exister après la mort de Yah-Vho. Il attendra patiemment qu'un autre se décide à l'adorer. Il deviendra le dieu personnel de la première personne qui lui sacrifiera 4 points de POU permanent.

Yop, Dieu de Yah-Vho

FOR/	CON 10	TAI 3	INT 15	POU 20
DEX/	Déplacement/			PV 7

Bonus aux dommages : Inapplicable.

Armes : Aucune.

Armure : 3 points de diorite.

Sortilèges : Ajoute son POU à la compétence Sculpter de Yah-Vho quand il crée une idole.

Perte de SAN : Aucune.



Yop

Zo-Kalar

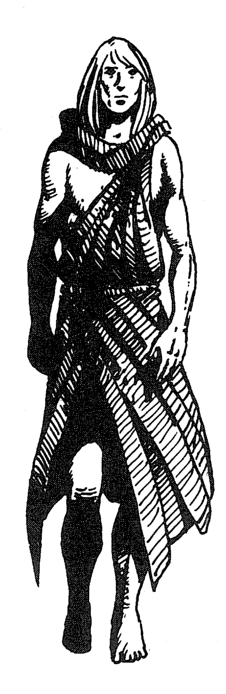
Grande Entité

"Zo-Kalar est considéré comme le dieu de la Vie et de la Mort."
— S. Petersen, *Créatures des Contrées du Rêve*

Zo-Kalar fut autrefois le dieu suzerain de Sarnath et prenait la préséance sur Tamash et Lobon. Il est grand et émacié ; sa peau et sa chevelure sont d'un blanc ivoirin, mais ses yeux sont d'un noir profond. Il porte une robe de satin noir.

CULTE : Zo-Kalar est vénéré comme le dieu de la naissance et de la mort, celui qui tient entre ses mains le fil de la vie de chaque habitant des Contrées du Rêve. Il a peu d'adorateurs depuis la chute de Sarnath.

CARACTÉRISTIQUES : Zo-Kalar est très mélancolique. Il accepte rarement la compagnie des humains, mais voyage toujours avec une ou plusieurs Ombres. Il n'est pas à son aise avec les mortels et s'en tient à l'écart sauf nécessité absolue. Il peut répondre aux questions de l'un d'eux sur le futur mais seulement pour lui parler de sa mort. Il ne donne ses réponses qu'à contrecœur, et le prix en est terrible.


Zo-Kalar

Zo-Kalar, Dieu de la Naissance et de la Mort

FOR 50	CON 40	TAI 20	INT 20	POU 25
DEX 20	APP 18	Déplacement 12		PV 30

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Toucher 95 %, réduit le POU de la victime de 1D6.

Armure : Il peut invoquer à volonté un sanctuaire divin qui le protège de 10 points.

Sortilèges : Il peut invoquer une Ombre en dépensant 1 Point de Magie. Il peut également commander à toutes celles qui sont en sa présence. Il peut métamorphoser un ennemi (à vue) en Ombre en emportant une lutte de PM contre PM ; il doit alors dépenser un nombre de Points de Magie égal au POU de son opposant. Zo-Kalar peut opérer cette métamorphose une fois par round sur tout ennemi en vue. Il connaît tous les sorts permettant de Contacter les autres Grandes Entités et Contacter Nyarlathotep.

Perte de SAN : Aucune.



La terre des rêves s'étend à l'ombre du fantastique et de la magie. On ne peut donc s'étonner qu'elle ait produit tant d'artefacts et d'ouvrages. On retrouvera ceux-ci en priorité dans les Contrées du Rêve, mais un Gardien entreprenant pourra en introduire certains dans le Monde de l'Éveil où ils représenteront des objets de pouvoir extrêmement rares. Ceux décrits par la suite ne représentent qu'une infime partie des objets merveilleux qui existent par-delà le mur du sommeil.

Les Contrées du Rêve ont aussi produit nombre de sortilèges, mais ils sont sans pouvoir dans le Monde de l'Éveil. Ils sont, eux aussi, détaillés par la suite.

Artefacts magiques

Chacun des artefacts magiques suivants est unique. Il n'en existe qu'un seul exemplaire dans toutes les Contrées du Rêve. C'est le cas pour la plupart, car ils sont généralement conçus pour un usage spécifique par quelque dieu ou puissant sorcier. Considérez ceux qui sont présentés ici comme de simples exemples, une source d'inspiration pour les artefacts de votre propre campagne.

L'AMULETTE DE N'TSE-KAAMBL : Cette amulette gardée par les prêtres à crâne jaune de Yuth est régulièrement ointe en honneur de leur déesse, N'tse-Kaambl. Elle est très utile à ceux qui se proposent de profaner les possessions des Autres Dieux. C'est une petite amulette de bronze, frappée à l'effigie de la déesse. Celui qui la porte ne craint pas les attaques des Grands Anciens, des Dieux Extérieurs ou de leurs séides. Aucun autre artefact n'est plus sacré aux yeux des prêtres de Yuth et ceux-ci peuvent, si elle est volée, la rappeler à eux où qu'elle soit dans les Contrées du Rêve.

LA FABULEUSE BOULE D'ARGENT : C'est une grosse bille d'argent mat avec trois glyphes gravés à sa surface. Chacun des glyphes est associé à un sortilège que le porteur peut lancer sans l'avoir appris. Le premier confère le sort d'Hypnotisme et le deuxième celui de Voyage Extra-Dimensionnel. Chacun de ces deux sortilèges est décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition. Le troisième glyphe permet de Contacter une divinité au hasard. À chaque utilisation, le sortilège de Contact joint une divinité différente. L'utilisateur de la Fabuleuse Boule d'Argent reste astreint aux coûts en SAN, POU et Points de Magie associés à ces sortilèges.

LE MASQUE D'OR : La rumeur attribue à ce masque des propriétés particulièrement attrayantes pour les philosophes. Il repose sur le visage d'une antique momie entreposée dans la boutique de Getech à Nithy-Vash. Son pouvoir n'a été invoqué que quatre fois et le destin des trois premiers détenteurs est resté inconnu. Le quatrième était un poète qui jeta le Masque dans une ruelle de Céléphaïs avant de se taillader les veines. Le Masque retrouve toujours sa place sur le visage de son gardien après une utilisation. Toute personne qui le pose sur sa propre figure reçoit d'étranges visions du passé de la Terre et gagne 1D100 % en Mythe de Cthulhu avec toutes les conséquences que cela implique. Le Masque n'accorde ses faveurs qu'à une seule personne avant de retourner vers l'Occupant de la Boîte.

LES TROIS CUBES DE DIORITE DE GOLTHOTH : Ces petits cubes de diorite sont gravés sur leurs six côtés. Cinq faces portent des inscriptions particulièrement étranges qui ne correspondent à aucune langue connue et la sixième le symbole de l'étoile à cinq branches. Placés en triangle sur le sol, ils constituent un Signe des Anciens. La taille du Signe des Anciens est dictée par celle du triangle formé par les cubes. Si un des cubes est retiré du triangle, le Signe des Anciens est brisé.

Ouvrages

Les livres décrits ici sont généralement des œuvres humaines. Pourtant, les Goules, Bêtes Lunaires, Hommes de Leng, Ghasts et Gugs ont tous créé leurs propres civilisations dans les Contrées du Rêve. Il est donc très probable que ces sociétés ont produit nombre d'écrits, d'ouvrages certainement très riches en sortilèges et renseignements sur le Mythe.

LES ANNALES DE LENG : Des images, par un artiste inconnu de Leng. Cette série de peintures murales s'étend sur toutes les surfaces intérieures du monastère de pierre de Leng. Elle relate presque toute l'histoire de la civilisation des Hommes de Leng. Perte de Santé Mentale 1/1D4 points ; +0 % en Mythe de Cthulhu ; +5 % en Savoir Onirique ; aucun sortilège.

LES CYLINDRES DE BRIQUE DE KADATHÉRON : Rédigés par un scribe local inconnu, dans la langue des Contrées du Rêve. Ces sept cylindres de brique gravés se trouvent à Kadathéron. On peut lire à leur surface une bonne part de l'histoire du pays de Mnar et de la cité d'Ib. Perte de Santé Mentale 1/1D4 points ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; +5 % en Savoir Onirique ; Multiplicateur de Sort x1.

LES ÉCRITURES DE KLEK : Rédigé par Klek dans la langue des Contrées du Rêve, c'est un mince volume de commentaires sur le Livre de Dzyan. Yohk le Nécromancien de Vornai avait passé un marché avec les Goules de Leng pour en obtenir un exemplaire. Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +7 % en Mythe de Cthulhu ; Multiplicateur de Sort x1.

LES INSCRIPTIONS DE 'YGIROTH : Rédigées en Aklo par les scribes primitifs de 'Ygiroth, elles sont gravées sur les murs d'un temple souterrain des ruines de 'Ygiroth. Ces inscriptions décrivent un puissant sortilège grâce auquel un sorcier pourrait régner sur toutes les Contrées du Rêve et peut-être même le Monde de l'Éveil. C'est le seul sort décrit et le Gardien devra décider de sa nature exacte selon les besoins de sa campagne. Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +10 % en Mythe de Cthulhu ; Multiplicateur de Sort x2 ; Sortilèges : un sort d'une puissance considérable.

LE LIVRE DE BARZAI : Rédigé par Barzai dans la langue des Contrées du Rêve, ce livre rassemble toutes les connaissances qu'a pu accumuler Barzai le Sage sur les Grandes Entités. C'est un épais manuscrit in folio écrit de la main de Barzai lui-même. Il n'existe qu'en un seul exemplaire, un exemplaire détenu par Atal d'Ulthar. Perte de Santé Mentale 1/1D3 points ; +1 % en Mythe de Cthulhu ; +2 % en Savoir Onirique ; Multiplicateur de Sort x1 ; Sortilèges : uniquement des Contact ou Appeler diverses divinités.

LE LIVRE DES PIERRES NOIRES : Rédigé par diverses Bêtes Lunaires anonymes, dans leur propre langue, ce livre est constitué d'une série de plaquettes de pierre noire, liées entre elles par une épaisse cordelette. Chaque plaquette est couverte des étranges symboles hiéroglyphiques des Bêtes Lunaires. Un disque de verre bombé, fixé sur une poignée, est attaché par une chaînette au livre. Quiconque regarde les plaques à travers le disque de verre est capable d'en lire les inscriptions comme si elles étaient écrites dans sa propre langue.

Les plaques noires décrivent avec force détails les rites d'adoration de Nyarlathotep et commentent l'efficacité de diverses méthodes de tortures sur dix-sept races différentes, la race humaine comprise (curieusement, les Goules et les humains sont classés comme appartenant à la même espèce). Perte de Santé Mentale 1D4/1D10 points ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; +10 % en Savoir Onirique ; Multiplicateur de Sort x3 ; Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Malédiction de l'Obscurité et quatre sortilèges spécifiques aux Contrées du Rêve à choisir par le Gardien.

LE QUATRIÈME LIVRE DE D'HARSIS : Rédigé par D'harsis dans une langue antique des Contrées du Rêve. Les pages de parchemin de ce gros volume relié de cuir ont été taillées dans des peaux de dragons et de sphinx. La langue est très ancienne et seul Atal a jamais réussi à en déchiffrer les runes. L'encre des inscriptions irradie une pâle lueur bleutée d'une intensité équivalente à celle des lucioles. L'auteur, D'harsis, était un des plus grands mages que les Contrées du Rêve aient jamais connu et son œuvre est un véritable trésor de connaissance sur l'histoire de celles-ci. Il est bien connu que cet ouvrage explicite le sortilège Créer la Barrière de Naach-Tith. Aucune perte de Santé Mentale ; +10 % en Savoir Onirique ; Multiplicateur de Sort x2 ; Sortilèges : Créer la Barrière de Naach-Tith et tous les sorts des Contrées du Rêve que le Gardien choisira.

LE SYNARCHOBIBLARON : Dans toutes les langues, par un sorcier inconnu. Ce livre semble, au premier coup d'œil, n'être qu'un volume ordinaire relié de cuir, mais aucun artisan ne l'a jamais imprimé ou relié. C'est un artifice magique et sa réalité matérielle n'est qu'une illusion auto-entretenue. Il n'est écrit dans aucune langue humaine, mais celui qui le lit le comprend comme s'il avait été rédigé dans sa langue maternelle.

La nature exacte du contenu du Synarchobiblaron dépend de son lecteur et il inclut sans doute beaucoup plus d'informations que n'en peut saisir l'œil profane. Perte de Santé Mentale 1D3/1D10 points ; +8 % en Mythe de Cthulhu ; aucun sortilège.

LE TESTAMENT DE LOTHRON : Écrit par Atal dans la langue des Contrées du Rêve. Ce rouleau de parchemin a été rédigé de mémoire par Atal d'Ulthar et consigne ce que lui a raconté Lothron le Nécromancien après sa visite des ruines de la cité de 'Ygiroth. Atal avait mis toute l'histoire par écrit, espérant ainsi pouvoir oublier ces terribles secrets. Il avait ensuite déposé le parchemin là où personne ne pourrait jamais le trouver. Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +5 % en Mythe de Cthulhu ; +2 % en Savoir Onirique ; Multiplicateur de Sort x3 ; Sortilèges : l'ouvrage ne transmet aucun sort, mais une réussite d'apprentissage indique que le lecteur a réussi à déduire la localisation des *Inscriptions de 'Ygiroth*.

Sortilèges

Les Contrées du Rêve recèlent plus de magie que le Monde de l'Éveil, et de nombreux sortilèges existent ici qui seraient impossibles là-bas. Les règles pour lancer les sorts sont identiques à celles des règles de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition. Sauf indication contraire, aucun sort des Contrées du Rêve n'a d'effet lorsqu'il est lancé dans le Monde de l'Éveil. Les sorts qui suivent ont été regroupés par catégories standard.

Nouveaux Invoquer/Contrôler

INVOQUER/CONTRÔLER UN BLUPE : Ce sort peut être lancé n'importe où.

INVOQUER/CONTRÔLER UN EFT-LAMPE : Cette invocation ne peut être accomplie qu'à la lumière des étoiles.

INVOQUER/CONTRÔLER UN ENFANT D'ATLACH-NACHA : Ce sort est identique à celui décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, mais il fonctionne légèrement différemment dans les Contrées du Rêve. Il permet d'y Invoquer/Contrôler les Araignées de Leng. Il faut le lancer dans la vallée qui abrite ces créatures ou tout près. Les conditions pour jeter le sort sont les mêmes. Consultez la description des Araignées des Leng dans le chapitre Bestiaire pour déterminer les caractéristiques exactes de la créature invoquée.

INVOQUER/CONTRÔLER UNE OMBRE : Ce sort ne peut être lancé que dans l'obscurité la plus totale.

INVOQUER/CONTRÔLER UN SERVITEUR DE KARAKAL : Ce sort peut être lancé n'importe où.

Nouveau Contacter Une Race

CONTACTER UNE BÊTE LUNAIRE : Ce sort coûte 3 Points de Magie et doit être lancé en un lieu réputé pour sa fréquentation par les Bêtes Lunaires. Celles-ci dépêcheront d'ordinaire

un ou plusieurs de leurs serviteurs presque humains pour contacter l'invocateur.

Nouveaux Contacter une Divinité

CONTACTER BOKRUG : Ce sort doit être lancé dans un marais, sur un lac ou à proximité. Bokrug ne répond que si ses intérêts sont en jeu.

CONTACTER LOBON : Lobon apparaît lorsque le magicien est seul.

CONTACTER NATH-HORTHATH : Ce sort doit être lancé dans le désert. Nath-Horthath envoie un lion comme messager.

CONTACTER TAMASH : Tamash apparaît lorsque l'utilisateur du sort est seul.

CONTACTER ZO-KALAR : Ce sort doit être lancé en un lieu clos et obscur. L'utilisateur attendra là l'apparition de Zo-Kalar.

Autres sorts

ANATHÈME : 1 point de POU, 1D6 points de SAN et un instant sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Le lanceur du sort dit un Mot qui se matérialise en lettres de feu devant son visage et disperse certains sortilèges. Tous les sorts maintenus, à portée de voix, par un sacrifice de Points de Magie sont instantanément dissous si les Points de Magie du jeteur de l'Anathème l'emportent, sur la Table de Résistance, sur ceux des sorciers rivaux. On effectue un jet distinct pour chaque sort susceptible d'être affecté. En outre, si des êtres ont été amenés à portée de voix par la magie d'un Appel ou d'une Invocation, ils doivent résister à la moitié des Points de Magie du lanceur de l'Anathème ou se trouver Congédiés.

ANIMER LES CADAVRES : 50 Points de Magie, 2D10 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Il a pour effet de donner vie à tous les cadavres dans un rayon de 50 mètres. Ces monstrueux zombies se jettent sur toutes les victimes potentielles présentes dans le champ de vision du sorcier pour les dévorer. Assister à cette scène fait perdre 1/1D8 points de SAN. Une réussite d'Esquiver ou de Parade permet d'éviter un zombie. Une personne saisie par un de ces morts-vivants peut se libérer de son étreinte si elle l'emporte dans une lutte de FOR contre FOR (dans ce cas, elle arrache au monstre un bras qui reste attaché à elle). Les cadavres humains sont supposés dotés d'une FOR de 3D6.

Si une victime ne réussit pas à se libérer de son assaillant, elle est rapidement submergée par les morts-vivants qui la jettent à terre et entreprennent de la dévorer lentement en lui infligeant d'horribles souffrances. Le Gardien devra déterminer combien de cadavres sont dans la zone concernée, éliminant ceux qui ne sont plus qu'inoffensives poussières pour se concentrer sur ceux encore terriblement intacts et dangereux.

ANNEAUX CONCENTRIQUES DU VER : 10 Points de Magie, 1D4 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un barrage violet d'anneaux concentriques se concrétise dans l'espace devant le magicien. Les dommages de toute attaque physique traversant ce bouclier sont réduits de 6D6 points par attaque, jusqu'à un minimum de 0.

BARRIÈRE OBLONGUE : 8 Points de Magie, 1 point de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Il crée un réseau de lignes rectangulaire et complexe, couvrant en gros 10 mètres carrés. Cette trame apparaît immédiatement devant le magicien et y demeure pendant 10 rounds avant de s'évaporer. Tout sortilège d'attaque frappant ce barrage est bloqué par celui-ci. L'utilisateur est donc invulnérable à de tels sorts, tant qu'il garde la barrière entre lui et l'attaquant. Il va sans dire que lui non plus ne peut lancer de sorts d'attaque à travers cette défense.

BOUCLIER DE FLAMMES : 1 point de POU pour 5 minutes d'activité du Bouclier, un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur, 1D4 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Il fait apparaître un disque de feu devant la main de celui qui le lance. Le diamètre du bouclier est de 30 centimètres par PM dépensé. Si l'on sacrifie d'autres PM après sa création, il peut être déplacé de 1 mètre par point dépensé. La Pétrification d'Eanore, le Vent Viride, le Tissage Infernal, le Vieillissement et l'Éblouissement Séraphique sont tous arrêtés net s'ils sont lancés au travers de ce Bouclier. Si ce dernier touche un être vivant qui n'est pas lui-même de feu, la créature concernée perd 1D6 Points de Vie, et ce en dépit de son armure, quelle qu'en soit la nature.

BRUME D'ARGENT : Un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur, 1 point de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Une brume scintillante de lignes argentées opaques jaillit de la main du magicien jusqu'à 3 mètres en direction de la cible. La brume annule tous les sorts qu'elle touche si son nombre de Points de Magie est supérieur ou égal à la somme des Points de Magie de tous les sorts rencontrés.

CASCADES DE FLORINS : Un nombre variable de points de POU choisi par l'utilisateur (pas de Points de Magie), 1D4 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Des torrents dorés d'énergie liquide déferlent sur la partie adverse. Ces Cascades couvrent une aire triangulaire large de 2 mètres près du magicien et de 10 mètres à l'extrémité de la zone balayée. La hauteur de ce triangle peut varier entre 10 et 100 mètres, au choix de celui qui lance le sort. Pour chaque point de POU sacrifié aux Cascades, chaque être vivant qu'elles aspergent perd 1D6 Points de Magie.

CHANT DE GLISSANDE : Un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur (mais aucun point de SAN) sont nécessaires pour lancer ce sortilège. De fines aiguilles d'argent viennent former un petit amas sur la paume tendue du jeteur de sort; elles jouent un carillon mélodieux et très doux qui reste en suspension dans l'espace pendant 1D4+1 minutes, avec des échos de rêve. Le nombre de PM dépensés par l'utilisateur est opposé à l'INT de la victime présumée sur la Table de Résistance (la victime doit être à même de voir et d'entendre les aiguilles, et à moins de 6 mètres). Si l'utilisateur l'emporte, la victime est fascinée pendant toute la durée du chant. Après le premier round, le magicien peut s'en aller, les aiguilles continuent de flotter au même endroit, disparaissant lentement. Si quelqu'un survient et tombe sur les aiguilles pendant qu'elles jouent leur petit carillon, il doit lui aussi vérifier qu'il résiste au sort par un jet d'INT contre PM. Si une personne fascinée par le carillon se trouve brutalement secouée ou blessée, elle sort instantanément de sa transe. Ce charmant petit sort peut avoir bien des usages : passer quelques hommes au nez et à la barbe d'un garde engourdi, éviter d'être dévoré par quelque monstre ou bien encore sortir indemne d'un pugilat contre quatre marins ivres.

CONCOCTER LE BREUVAGE DE L'ESPACE : C'est le même sort que celui qui figure en page 146 du livret de règles de *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition, mais dans les Contrées du Rêve, il sert un tout autre propos : on en imprègne la coque d'un bateau de bois ordinaire, pour qu'il puisse naviguer dans les vents vertigineux de l'espace extérieur, après avoir basculé au-delà de l'extrémité du monde. Le traitement doit être renouvelé au bout de quelques voyages et il faut pour cela une grande quantité de Breuvage de l'Espace. Le Breuvage de l'Espace n'est pas indispensable pour les voyages spatiaux dans les Contrées du Rêve. Les galères noires des Bêtes Lunaires

comme les vaisseaux ivoirins de Sarrub peuvent s'en passer, mais nul art terrestre ne sait façonner de tels navires. Voir *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition.

CONJURATION ONIRIQUE : Autant de Points de Magie que la cible a de POU et 5 minutes sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 10 mètres. Il chasse tout rêveur des Contrées du Rêve, quels que soient les liens qui l'attachent sur place. Ce bannissement est permanent et l'avatar onirique du rêveur est détruit. Ce sortilège n'a aucun effet sur les autochtones des Contrées du Rêve.

DÉFLEXION : Un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur et 1 point de SAN sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Sa mise en œuvre est instantanée : l'utilisateur agite sa main devant lui, et les sorts offensifs lancés à son encontre sont rejetés. Pour déterminer si la déflexion a réussi, mettez en balance les Points de Magie investis dans ce sort et ceux du sort attaquant, en utilisant la Table de Résistance pour déterminer le succès. Si le sort ne réussit pas à surpasser la Déflexion, il est détourné et rendu inoffensif.

DESSICCATION : 8 Points de Magie, 1D6 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 30 mètres. Si le magicien surpasse, sur la Table de Résistance, les Points de Magie de la cible avec les siens, il fait se dessécher et se ratatiner un de ses membres, celui qu'il veut (jambe ou bras, mais un seul à la fois), provoquant 1D8 points de dommages à la victime et une perte permanente de 1D3 points de CON. La victime et les autres témoins de l'événement perdent 0/1D3 points de SAN.

DISSOLUTION DU SQUELETTE : 8 Points de Magie, 1D10 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Le sorcier peut littéralement désintégrer le squelette de sa cible s'il parvient à surmonter ses PM avec les siens sur la Table de Résistance. La malheureuse victime s'effondre alors à terre en un amas de chairs frémissantes. Elle perd 1D20/1D20+5 points de SAN et meurt éventuellement étouffée, ses os n'empêchant plus l'affaissement de ses voies respiratoires. Si elle ne meurt pas, ses compagnons ont la possibilité de la transporter dans un panier. Le Gardien pourra exiger la réussite d'un jet de compétence — Occultisme ou Rêver, par exemple — pour que le squelette se reconstitue. Assister à une Dissolution coûte 0/1D6 points de SAN.

ÉBLOUISSEMENT SÉRAPHIQUE : 6 Points de Magie, 1D3 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un jaillissement de lumière aveuglante éclate pour un temps éphémère. Ce sort peut s'avérer utile pour un signal, pour impressionner d'autres gens, pour attaquer des créatures des ténèbres comme les Ombre (2D6 points de dommages à chaque Ombre se trouvant dans les 10 mètres) ou pour aveugler momentanément un ennemi (l'effet exact étant laissé à la discrétion du Gardien, mais il ne devrait pas excéder 1D3 rounds, 1D6 s'il est lancé dans l'obscurité).

ÉCRAN ÉQUILATÉRAL : 10 Points de Magie, 1D4 points de SAN et plusieurs minutes sont nécessaires pour lancer ce sortilège. L'utilisateur crée devant lui une série complexe d'impalpables lignes géométriques, disposées en un triangle équilatéral parfait dont la couleur vire au bleu profond. En se concentrant sur l'image qu'il souhaite créer, il parvient à la faire apparaître sur l'écran. Vu de face, l'image se présente en trois dimensions et peut être animée. D'un instant à l'autre, le magicien peut en changer. Cette image n'est pas visible sur l'arrière de l'écran, où seules apparaissent les lignes géométriques. Si l'utilisateur du sort cesse de se concentrer, l'image pâlit. S'il manque de fixer son esprit sur l'écran pendant 5 minutes consécutives, le sort s'interrompt.

ENFLURE : 16 Points de Magie, 1D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 30 mètres. Si les Points de Magie de l'utilisateur du sort ont raison de ceux de sa victime, celle-ci enfle considérablement, comme atteinte d'hydropisie galopante : son mouvement est réduit à 1 et toutes ses compétences en activités physiques (toutes les compétences de combat, plus : Grimper, Sauter, Monter à cheval, Lancer, etc.) tombent à 5 %. Cet effet se dissipe en (30-TAI) jours; ainsi, une victime ayant une TAI de 10 restera enflée pendant 20 jours.

ESPRIT D'ACIER : 4 Points de Magie pour 5 minutes d'activité de l'Esprit d'Acier, 1D3 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. D'éclatants rayons lumineux mobiles auréolent le magicien. Ce sort lui permet de se concentrer avec une puissance accrue; il l'immunise contre l'Insoutenable Démangeaison, le Servage, la Lassitude de Phein, la Folie Furieuse et le X vivant. Enfin, s'il se concentre sur quelque chose (maintenir un sort, par exemple), aucun dommage, aucune distraction ne peut interrompre sa concentration, bien qu'il reste à même d'y mettre fin de son propre chef.

ÉVISCÉRATION : Un nombre variable de Point de Magie choisi par l'utilisateur, 2D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège macabre d'une portée de 30 mètres. Un faisceau de noirs objets acérés, des bouffées de brouillard violet et des éclairs d'énergie d'un rouge orangé accablent la victime; il n'est même pas nécessaire que les Points de Magie de cette dernière soient vaincus. L'éviscération déchire l'infortunée, lui infligeant 1D6 points de dommages par 8 Points de Magie consommés. Les armures comptent contre ce sort.

EXPLOSION CARDIAQUE : 12 Points de Magie, 1D10 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Si la victime perd une confrontation de son POU contre celui du sorcier sur la Table de Résistance, son pouls s'accélère et s'intensifie de façon incontrôlable. Au bout de 1D6 rounds, son cœur emballé finit par faire exploser sa cage thoracique, entraînant ainsi une mort instantanée. Les témoins de la scène perdent 0/1D4 points de SAN. Le Gardien peut toutefois décider qu'un jet de compétence réussi — en Occultisme ou Rêver, par exemple — permet à la cible de limiter les effets de ce sortilège et de ne perdre que 12 PM (ou même tous ses PM si elle n'en a pas autant).

FLAMME DE LAMBENT : 2 Points de Magie par round où la flamme est gardée en action, 1 point de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un étroit cône de flammes jaillit de l'index de l'utilisateur, qui reste cependant indemne. La flamme revêt la couleur qu'il désire et peut servir à allumer un feu, à amuser les spectateurs ou à chauffer un récipient de

Les natifs des Contrées et les sortilèges

Les natifs des Contrées du Rêve sont plus habitués à la magie que les résidents du Monde de l'Éveil et lancer un sortilège ne menace pas autant leur Santé Mentale. Quand un natif des Contrées du Rêve jette un des sorts catalogués dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*, il ne subit que la perte de SAN minimale (par exemple, un natif des Contrées qui lance l'Indicible Promesse ne perd que 2 points de SAN au lieu des 2D8 points enregistrés pour ce sort). Les sortilèges qui ne peuvent être lancés que dans les Contrées du Rêve, et donc tous ceux listés ici, continuent de faire perdre le coût en SAN indiqué. Ils correspondent à une puissance supérieure et semblent anormaux même à ceux qui vivent dans un monde magique.

petite taille. Sa chaleur équivaut à peu de chose près à celle d'une flamme de bougie.

FOLIE FURIEUSE : 12 Points de Magie, 1D8 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 30 mètres. Si la victime manque son jet de SAN, elle perd 5 points de SAN et se trouve immédiatement affligée d'un Effet Cauchemardesque. Si elle réussit son jet, elle ne perd que 1D3 points de SAN. Les personnages tombés à 0 point de SAN sont invulnérables à ce sort.

FOUDROIEMENT DE MALENKAMON : 24 Points de Magie, 1D8 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un flamboiement vert jade et violet explose en direction de la victime élue, et celle-ci perd immédiatement connaissance pendant (30-CON) jours. De plus, elle subit des dommages en quantité égale à la moitié des points de POU de l'utilisateur du sort.

FOURNAISE DE BOLONATH : Un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur, 1 point de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un globe de chaleur immobile et brillant apparaît dans l'espace devant le magicien. La température de la fournaise s'élève à 50°C par Point de Magie dépensé, mais la chaleur de rayonnement qui s'en dégage est magique et se limite à la fournaise proprement dite. Tout ce qu'elle touche encaisse 1D6 points de dommages par round et par 100 degrés dans le globe. La fournaise reste en activité pendant 3D6 heures.

HORRIBLE MALÉDICTION DE CERRIT : 9 Points de Magie par round d'activité de la Malédiction, 1D10 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 20 mètres. Un filament argenté étincelant jaillit à l'extrémité du doigt du magicien. Ce sort fait courir du plomb fondu dans la moelle des os de la victime. Tant que le sort est maintenu, la malheureuse se trouve absolument incapable de toute action, si l'on excepte ses hurlements et ses contorsions, et sa CON est réduite de 1D6 points permanents par round.

INSOUTENABLE DÉMANGEAISON : 4 Points de Magie, 1D3 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un nuage d'atomes scintillants flotte vers la cible, qui se trouve bientôt prise de frénésie : se grattant et s'arrachant les chairs dans une tentative dérisoire pour mettre fin à cette affolante démangeaison. La victime est totalement hors de combat jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet sous CON X 5. Il ne peut y avoir qu'un essai par round.

INVISIBILITÉ : 10 Points de Magie par minute d'invisibilité et 1D3 points de SAN sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Il rend le personnage temporairement invisible, mais on peut encore l'entendre. Les vêtements et les armes, eux, sont encore perceptibles, de sorte que l'utilisateur doit intégralement se dévêtir ou bien lancer le sort séparément pour chaque article vestimentaire ou d'équipement. Certains monstres peuvent voir les individus invisibles...

LASSITUDE DE PHEIN : 8 Points de Magie, 1D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Si la victime ne parvient pas à vaincre les Points de Magie de l'utilisateur du sort sur la Table de Résistance, elle succombe à la torpeur. C'est un sommeil naturel : elle peut donc être réveillée par les moyens habituels ou se réveiller, elle-même, après quelques heures.

LÉVITATION INCONTRÔLÉE : Un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur, 1 point de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 10 mètres. Une vague confuse d'une force irrésistible balaie la victime dans l'espace, la déposant avec plus ou moins de douceur à une distance de 10 mètres par Point de Magie sacrifié. L'atterrissage est d'une imprécision de 10 % — autrement dit : pour chaque déplacement de 100 mètres, il peut se produire une dérive de 10 mètres (dérive à la discrétion du Gardien, en ce qui concerne la distance et la direction). On ne peut pas lancer ce sort pour soi.

MANDRAGORE : 1 racine vive de mandragore, un nombre variable de points de POU choisi par l'utilisateur et 1 semaine de rituels sont nécessaires pour lancer ce sortilège. À l'issue de ces 7 jours, un simulacre semi-vivant sans visage est créé, avec un score de 1D6 dans chacune de ces caractéristiques : FOR, CON, TAI, POU et DEX. Il n'a pas d'INT. Pour chaque point de POU sacrifié, 2D6 points s'ajoutent à l'une des caractéristiques de la Mandragore, au choix du magicien. La Mandragore est sous son contrôle mental, à moins qu'il ne lui ait fait don de quelque INT, et elle exécute tout ce qu'il désire qu'elle accomplisse. Le magicien ne peut la contrôler que lorsqu'elle est dans son champ de vision. Si elle a été dotée d'INT, elle jouit également du libre arbitre et peut agir comme il lui plaît. D'ordinaire, une telle Mandragore est malfaisante et destructrice.

MINIATURISATION : 1D6 points de SAN, un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 10 mètres. Il provoque la formation d'une longue suite d'anneaux qui filent vers la victime en se contractant rapidement et lui font perdre, de façon permanente, 1 point de TAI pour chaque 8 Points de Magie investis dans le sort, à moins qu'elle ne parvienne à vaincre les Points de Magie du magicien. Lorsque la TAI de la victime est réduite à 1, chaque 4 Points de Magie supplémentaires lui font perdre 1 point de CON. Chaque fois que la victime perd 2 points de TAI, elle perd également 1 point de FOR.

MICROCOSME DE CRISTAL : 8 Points de Magie par heure d'activité du Microcosme de Cristal, 1D3 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Une sphère translucide de 2 mètres de diamètre se forme autour du magicien, qui se trouve ainsi isolé des chaleurs ou des froids extrêmes; même jeté dans un haut fourneau, il reste sauf tant qu'il maintient le Microcosme de Cristal. Le globe est hermétique et produit de l'air frais de façon continue, empêchant l'asphyxie. L'inconvénient est, qu'une fois à l'intérieur, l'utilisateur ne peut plus se déplacer, si ce n'est en faisant gauchement rouler le globe sur le sol ou en étant tiré et poussé par ceux qui sont à l'extérieur. Le globe peut être brisé par un coup violent ou par un sort explosif, comme les Sphères Pourpres de Ptath.

MUR OPAQUE : Un nombre variable de Points de Magie choisi par l'utilisateur, 1D3 points de SAN et 2 rounds sont nécessaire pour lancer ce sortilège. Un mur brun et rigide se forme, couvert de lignes et de dessins cabalistiques. Il affecte la forme d'un carré et son côté est de 1 mètre par groupe de 6 Points de Magie sacrifiés. Il est épais de 25 millimètres et résiste avec une FOR de 20. Si sa FOR est surpassée par la force brute ou par des dommages, il disparaît.

PÉTRIFICATION D'ÉANORE : 4 Points de Magie par point de TAI de la victime, 1D6 points de SAN et 5 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un tourbillon de flocons blancs veiné de lignes de substances rigides et marbrées part du magicien vers la cible, qui peut être n'importe quoi. Celle-ci est transformée en pierre, de façon permanente, encore qu'un usage judicieux de la compétence Rêver puisse la ramener à son état initial. Ce sort n'a pas d'effet sur les objets en pierre. Si le nombre de points de magie consommés est insuffisant pour pétrifier intégralement la victime, le sort n'a pas d'effet. En revanche, moyennant la consommation du double du nombre de Points de Magie qui aurait été nécessaire pour la transformer entièrement, celui qui lance le sort peut ne métamorphoser qu'une partie de la victime, selon son choix. (Il est laissé à la discrétion de l'utilisateur le soin de déterminer quelles parties auront été épargnées.)

RÉGRESSION : 24 Points de Magie, 1D10 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Les PM dépensés doivent être confrontés à ceux de la personne visée sur la Table de Résistance. En cas de succès du sorcier, la victime commence à régresser dans l'échelle de l'évolution. En 1D6 rounds, elle se transforme en une sorte d'animal velu doté d'un groin. Une fois la métamorphose achevée, elle se jette sans raison apparente sur ses compagnons pour les étrangler ou les lacérer de ses griffes. Assister à une telle scène coûte 1/1D6 points de SAN. Il revient au Gardien de déterminer ce qu'il advient ensuite de la personne transformée.

RIDEAUX DE DENTELLE DE HISH : 3 Points de Magie par round d'activité, 1D4 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Des formes orange et rouges aux motifs délicats dansent devant le magicien, qui peut les mouvoir à volonté jusqu'à 10 mètres par round de combat. Si les Rideaux sont déplacés pour envelopper quelqu'un, les compétences de cet individu qui dépendent directement de sa vision (les compétences d'attaque, Trouver Objet Caché, etc.) sont réduites de 50 % jusqu'à un minimum de 5 %. De plus, toutes les compétences visuelles utilisées à son encontre par d'autres sont également amoindries de 50 % jusqu'à un minimum de 5 %. La victime peut, bien sûr, se libérer des Rideaux en se déplaçant. Ceux-ci couvrent une zone d'environ 2 mètres de diamètre.

SERPENT DE MNOMQUAH : Ce sortilège n'est connu que des Bêtes Lunaires appartenant au clergé de Mnomquah. 2 Points de Magie par point de TAI de la cible, 1D6 points de SAN, 2 rounds et une baguette magique consacrée par Mnomquah sont nécessaires pour le lancer. La baguette projette un rayon bleuté qui prend la forme d'un serpent. Ce rayon ophidien piste la victime désignée comme s'il se fiait à son odorat. Si la cible n'est pas à vue du sorcier, il doit connaître son apparence s'il veut lui jeter ce sort. Un même rayon peut être lâché sur plusieurs cibles au prix de 2 PM supplémentaires par cible. Ce rayon peut être envoyé sur n'importe quoi. La cible frappée par le serpent est changée en pierre. Cette transformation est permanente, mais la compétence Rêver peut être utilisée pour ramener la victime à son état initial. Ce sortilège reste sans effet sur les objets de pierre. Si le rayon est coupé, le serpent agonise en se contorsionnant et disparaît complètement en 1 round. Le sortilège est brisé et doit être relancé. Les cibles qui sont frappées par le serpent alors même qu'il est en train de disparaître sont autorisées à opposer leur POU aux PM investis dans le sortilège pour échapper à la transformation.

SERVAGE : 24 Points de Magie, 1D8 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. De plus, l'utilisateur doit être à même de regarder dans les yeux de la victime, donc se trouver à moins de 3 mètres d'elle. La victime perd toute volonté propre si ses Points de Magie ont le dessous sur la Table de Résistance et elle obéit à la lettre à tous les ordres du magicien. Ce dernier doit sacrifier 1 Point de Magie par heure pour maintenir son emprise.

LE SORTILÈGE PERDU AVEC IB : 24 Points de Magie, 1D10 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Les 24 PM sont opposés au POU de la cible sur la Table de Résistance. Si le sorcier l'emporte, la cible est transformée en une araignée qui a la même TAI qu'elle et dont toutes les pattes sont brisées. Les témoins de cette métamorphose perdent 1/1D6 points de SAN.

SOUFFLE STUPÉFIANT : 16 Points de Magie, 1D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un souffle chaotique d'énergie verte et bleue est projeté jusqu'à 10 mètres contre la victime, qui doit vaincre les Points de Magie de l'utilisateur sur la Table de Résistance ou se trouver frappée de surdité, cécité, mutisme et engourdissement. Après chaque heure qui suit son ensorcellement, la victime peut tenter un jet



L'ATELIER DU SORCIER

sous POU x 3. Elle n'est guérie que lorsqu'elle l'a réussi trois fois d'affilée.

SPIRALE DE SUTH : 12 Points de Magie, 1D8 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 10 mètres. Une spirale lumineuse d'un blanc verdâtre est créée ; elle tournoie lentement (Déplacement 1) vers la cible choisie, qui peut se trouver jusqu'à 100 mètres. La spirale ouvre une cavité de 1 mètre de diamètre dans la substance de la cible. La profondeur de la cavité dépend de la densité de la substance visée. La spirale pénétrera de 60 centimètres dans le granit, de 1,50 mètre dans le bois et de 15 centimètres dans le fer. Tout être humain qui ne s'écarte pas de son chemin lorsqu'elle rampe vers lui sera immanquablement tué par le trou qu'elle évidera dans son corps.

SPHÈRES POURPRES DE PTATH : 8 Points de Magie par globe d'énergie rose violacé, 1D6 points de SAN et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Chaque globe est de la taille d'un ballon de basket et tous dérivent avec un Déplacement de 4 vers la victime désignée. La collision d'un globe avec un quelconque objet provoque son explosion et 3D6 points de dommages sur 1 mètre de rayon. Si une autre sphère se trouve dans l'aire d'effet, elle explose également. Les sphères sont comme aimantées par la cible qui leur a été assignée et la poursuivent pendant 1 heure. Passé ce délai, elles s'évanouissent sans dommages pour personne. Un Trait d'Émeraude de Ptath crève et détruit une Sphère sans la faire exploser.

STABILITÉ : 6 Points de Magie pour 1 heure de stabilité, 1D3 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires à son lancement. De fines lignes énergétiques jaillissent du corps de l'utilisateur et l'ancrent fermement sur place. Ce sort permet au magicien de maintenir sa position dans l'espace quel que soit le comportement de son environnement. C'est la parade parfaite contre le X Vivant ou la Lévitation Incontrôlée. Le magicien garde sa stabilité aussi précaire que soit sa position. Ce sort peut même être lancé au cours d'une chute, auquel cas le magicien reste suspendu en l'air jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si on cherche à le faire bouger par la force, le magicien résiste avec une FOR égale à son POU x 2. Cependant si cette dernière est vaincue, le sort de Stabilité est annulé et son utilisateur peut alors être déplacé normalement.

TISSAGE INFERNAL : 4 Points de Magie par fil créé, 1D6 points de SAN, quel que soit le nombre de fils formés, et 1 round pour matérialiser chaque fil sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Des filaments de matière épais comme des rubans s'enroulent autour de la cible. Ils peuvent atteindre celle-ci jusqu'à 10 mètres de distance. Pour chaque fil entourant la victime, faites un jet cumulatif de 1D10. Lorsque le total de ces jets excède la TAI de la cible, la cible et les filaments commencent à devenir légèrement translucides. Dès que le total des 1D10 est supérieur au double de la TAI visée, la cible et les fils s'évanouissent en un éclair au sein d'un nuage de fumée. Si la cible est une créature vivante, les fils enroulés autour d'elle l'empêchent de se mouvoir, à moins qu'elle ne parvienne à surpasser le total des 1D10 avec sa FOR chaque round où elle se déplace. Au bout de 1 minute, si la cible ne s'est pas encore dématérialisée, les fils commencent à s'évaporer, au rythme de 1 par round.

TOURNOIEMENT : 8 Points de Magie pour 1 round de tournoiement, 1D3 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 3 mètres. Une trombe tournoyante de filaments noirs balaye la victime et l'expédie dans l'espace, tournant vertigineusement sur elle-même, à moins qu'elle ne soit parvenue à résister aux Points de Magie de l'utilisateur du sort avec les siens. La hauteur de la trombe peut être élevée ou abaissée de 10 mètres par round et par PM supplémentaire dépensé par l'utilisateur. Lorsque le sort retombe, il en va de même pour la victime. Cette chute peut occasionner des dommages mais, de toute façon, la victime reste étourdie et incapable de se tenir debout ou d'agir jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet sous DEX x 1 (un essai par round).

TRAITS D'ÉMERAUDE DE PTATH : 4 Points de Magie par trait, 1D6 points de SAN quel que soit le nombre de traits formés à la fois et 1 round sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Des fuseaux tournoyants de lumière verte se précipitent sur la cible qu'ils peuvent atteindre jusqu'à 100 mètres de distance. Chacun provoque 1D3 points de dommages en dépit de toute armure. Pour chaque trait, la victime peut tout de même tenter de résister aux Points de Magie de l'utilisateur du sort. Ceux qu'elle parvient à repousser ainsi sont vaporisés avant d'avoir eu le temps de nuire.

TRANSMUTATION HIDEUSE : 24 Points de Magie, 1D8 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 10 mètres. Il forme une sombre nuée, suant l'effroi, pleine de gémissements, de faciès grimaçants et de mains convulsives. Des fulgurances blafardes éclatent parmi ses volutes et quand elle engloutit sa proie, celle-ci disparaît complètement aux regards. Ce sort transmute, déforme et métamorphose la victime en une horrible créature à demi-dissoute, qui n'a plus grand-chose d'humain. Son INT et son POU ne changent pas, mais son APP est réduite de 3D6 points. Effectuez un jet de 2D6 pour les autres caractéristiques : FOR, CON, TAI, et DEX. Si le résultat des 2D6 est pair, ajoutez-le au score existant. S'il est impair, retranchez-le. Tout abaissement d'un score au-dessous de 1 (l'APP exceptée) entraîne le trépas de la victime. Une APP de 0 ou moins peut infliger une perte de SAN à toute personne l'apercevant (à la discrétion du Gardien). La victime doit réussir un jet de SAN ou perdre un nombre de points égal au total des modifications de ses caractéristiques, qu'elles soient positives ou négatives. Elle subit, quoi qu'il arrive, une perte de 1D10 points de SAN.

VAGUE DE CHALEUR KATARIENNE : Un nombre de Points de Magie choisi par l'utilisateur + 1 Point de Magie pour 1 heure de vague de chaleur, 1D4 points de SAN et 1 minute sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Tous les 3 Points de Magie investis, la température entourant le magicien (et sur 5 à 10 mètres alentour) s'élève de 5 °C.

VAILLANCE DE THROTH : 6 Points de Magie pour 1 round d'activité, 1D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Il ne peut viser que le magicien lui-même qui irradie alors une subtile lueur et palpite de puissance contenue. Sa FOR, CON et DEX sont doublées pendant tout le temps que dure le sort.

VENT VIRIDE : 18 Points de Magie, 1D6 points de SAN et 4 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Une bise vert pâle et translucide souffle du magicien vers la cible ; elle peut aller jusqu'à 30 mètres et couvrir 3 mètres de champ. Tout ce qui se trouve sur son passage est congelé, y compris les êtres vivants. Il faut cependant 2D6 rounds pour que le processus de congélation soit achevé ; les créatures visées peuvent donc fort bien quitter l'aire d'effet avant d'en souffrir sérieusement.

VÊTEMENTS VIVANTS : 8 Points de Magie, 1D10 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Il transforme les vêtements de la victime en morceaux de chair vivante et visqueuse. Cette immonde enveloppe se resserre alors étroitement autour du corps et inflige, chaque round, 1D3 points de dommages par compression jusqu'à ce que mort s'ensuive. La cible perd 0/1D6 points de SAN tandis qu'elle suffoque dans cette froide étreinte. Une réussite d'Occultisme ou de Rêver peut — si le Gardien le désire — annuler les effets de ce sort, à condition que l'on dépense un nombre de PM correspondant à sa TAI.

La victime a également la possibilité d'essayer de se déshabiller en s'opposant à la FOR de 10 des morceaux de chair, et ses compagnons peuvent éventuellement l'aider à cette tâche. Une fois retirés, les Vêtements Vivants commencent aussitôt à

se dissoudre. Leur proie est nue mais ne subit plus de dommages.

VIEILLISSEMENT : 12 Points de Magie pour 1 round d'activité, 1D8 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour le lancer. Une poussière grisâtre vole des mains du magicien vers le visage de la victime. Tous les rounds d'activité du sort, le magicien confronte ses Points de Magie avec ceux de la victime. Chaque fois qu'il l'emporte, la victime vieillit horriblement, perdant 1D3-1 points en FOR, CON et DEX. Elle perd également 0/1D6 points de SAN chaque fois qu'elle a le dessous.

VOIX DU PANDÉMONIUM : 6 Points de Magie par bouche créée, 1D8 points de SAN et 3 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Si les Points de Magie de l'utilisateur du sort l'emportent sur ceux de la victime, une bouche rouge et lippue, balbutiante et gémissante, bourgeonne hors du corps de celle-ci, un processus qui draine ses Points de Magie au rythme de 1 par minute. La compétence en Discrétion de la victime est réduite à néant tant que la bouche est active. Une fois que les Points de Magie de la victime sont réduits à 0 et que la malheureuse s'écroule, la bouche se tient coite pendant 2D6 heures. Puis elle recommence à hurler et à pomper les éventuels Points de Magie que la victime a pu régénérer entretemps.

VOLEUR D'ÂMES : 24 Points de Magie, 2D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège d'une portée de 30 mètres. Un globe argenté d'environ 15 centimètres de diamètre fonce vers la victime. Lorsqu'il la touche, il passe au travers, change de couleur, puis retourne vers le magicien : il a arraché l'âme de son corps. Toute son INT et tout son POU (sauf 1 point laissé au corps pour le maintenir en vie) sont capturés dans le globe, dont la couleur varie selon les convictions et la personnalité de la victime. Si cette sphère est brisée (elle a la fragilité du verre filé), l'esprit de la victime réintègre instantanément son corps. Si ce dernier est détruit, le choc libère l'esprit du globe à condition qu'il puisse vaincre les Points de Magie de l'utilisateur du sort avec les siens. Un esprit libéré alors que son corps est détruit devient, dans le meilleur des cas, un spectre. L'utilisateur du globe peut communiquer avec sa victime en tenant la sphère et en se concentrant. La victime perd 1D3 points de SAN par jour de captivité.

VORTEX DU VOYAGE LOINTAIN : 16 Points de Magie, 1D8 points de SAN et 6 heures sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un noir tourbillon apparaît devant le magicien et une voix lugubre s'en échappe, lui demandant en quel lieu il désire être emporté. Dès la réponse reçue, il se rue sur l'utilisateur et se volatilise dans le néant, l'emportant avec lui. Ce tourbillon peut transporter l'utilisateur du sort n'importe où dans l'univers du rêve, en quelques minutes seulement. Si le magicien ne sait pas où il doit se rendre, le Vortex ne peut pas l'emmener. Ainsi, "sur la face cachée de la lune terrestre" serait acceptable mais "là où ils ont emmené Jack" est insuffisant, et le Vortex demandera des éclaircissements.

Lorsque le tourbillon engloutit un invocateur, il tente de vaincre ses Points de Magie avec les siens, qui sont déterminés chaque fois qu'il se présente par un jet de 1D6 multiplié par un second D6. Par exemple, si les jets ont donné un 5 et un 2, les Points de Magie du Vortex sont de 10. S'il l'emporte sur l'utilisateur du sort, on ne reverra jamais ce dernier. Aucun magicien humain encore en vie ne sait ce qui arrive aux gens qui sont emportés; on soupçonne qu'ils restent à jamais prisonniers dans la dimension du Vortex. On ne sait même pas si chaque sort invoque un Vortex différent ou s'il n'y en a qu'un.

X VIVANT : 8 Points de Magie, 1D6 points de SAN et 2 rounds sont nécessaires pour lancer ce sortilège. Un trait fulgurant d'énergie rose à l'aspect cristallin est décoché vers une cible vivante à moins de 30 mètres. La victime doit vaincre les Points de Magie de l'utilisateur du sort, sous peine de se retrouver instantanément crucifiée sur une croix de Saint André invisible. Elle peut briser le sort par un jet réussi sous FOR x 1 (un essai par round).

Deuxième Partie : Aventures

Cette partie propose des aventures à jouer dans ces Contrées du Rêve que nous venons de décrire. Pour rester simple, il existe deux sortes d'aventures Contrées du Rêve, celles qui se passent entièrement dans les Contrées et celles qui voient des investigateurs du Monde Éveillé partir à la recherche d'éléments importants dans les terres du rêve. Une aventure de chaque type est ici présentée.

Le Chapitre Neuf, **Les Voiles Jaunes**, est un scénario entièrement inscrit dans les Contrées du Rêve. La quête qu'il met en scène commence à Dylath-Leen et s'achève en périple démentiel vers les Mondes Au-Delà de Sarrub et Yundu. Cette aventure pourrait être jouée par des autochtones des Contrées ou constituer un agréable changement d'atmosphère pour des investigateurs du Monde de l'Éveil.

Le Chapitre Dix, **L'Élève de Pickman**, voit les investigateurs quitter le Monde de l'Éveil pour gagner les Contrées du Rêve. Ce scénario pourrait leur servir de premier avertissement : les Contrées ne sont pas toujours un havre de sérénité. La destruction de l'Élève de Pickman par l'Horreur Cauchemardesque devrait leur permettre de comprendre l'effroyable instabilité des interactions entre rêve et réalité.



Les Voiles Jaunes

Voyage onirique dont les objectifs ne sont pas de ce Monde de l'Éveil, cette aventure se déroule intégralement dans les Contrées du Rêve.

En un temps révolu, lorsque Sarnath la frivole était encore jeune, des bateaux blancs aux voiles safran fréquentaient le Lac Sans Nom. Ces vaisseaux d'ivoire apportaient d'étranges marchands aux yeux d'ambre, qui faisaient commerce d'une capiteuse liqueur que l'on ne trouvait nulle part ailleurs. Tout ce que l'on savait d'eux, c'est qu'ils venaient d'un pays nommé Sarrub. En dépit de tous leurs efforts, les gens de Sarnath ne purent jamais en découvrir davantage. Au fil des ans, c'étaient toujours les mêmes équipages qui semblaient revenir ; les siècles s'écoulaient, et les Sarrubiens ne paraissaient pas vieillir. Leur comportement était déroutant : chacun de ces visiteurs avait l'air de se considérer comme un roi ou un prince. Les sages murmuraient que ces voyageurs dont on ne connaissait pas la terre étaient dans le secret des dieux, et partageaient avec eux un terrible savoir interdit. Si les habitants de Sarnath furent souvent troublés par l'apparence et l'attitude de ces bizarres étrangers, aucun ne s'en plaignit sérieusement. Le vin qu'ils apportaient dans leurs cales était un si merveilleux nectar.

Et puis, ce négoce prit fin. Le dernier vaisseau d'ivoire que l'on ait vu dans les eaux des Contrées du Rêve Terrestres hissa les voiles en toute hâte et quitta le Lac Sans Nom, abandonnant derrière lui trois membres de son équipage. Des rumeurs coururent : on parlait d'un grand désastre qui aurait accablé Sarrub, de la destruction apocalyptique de ses vignobles par des puissances inconnues, d'un horrible holocauste qui aurait décimé son peuple. Lorsqu'il devint évident que les vaisseaux aux voiles jaunes ne reviendraient plus, les trois Sarrubiens qui étaient restés devinrent des objets de mépris ; on finit par les réduire en esclavage et ils furent séparés. La fabuleuse liqueur devint un trésor, privilège des rois. Quelques années passèrent, Sarnath fut anéantie par le fléau venu du lac et la majeure partie de ce vin fut perdue et ce qui en restait devint de ce fait un délice d'autant plus exquis qu'il était à présent rarissime. Quant à ce qu'il advint des esclaves, personne ne le sait. Si, par miracle, ils sont encore en vie après tout ce temps, personne ne les reconnaît. Mais enfin, il semble peu vraisemblable qu'ils aient pu vivre aussi longtemps !

Informations réservées au Gardien

Détrompez-vous, les Sarrubiens vivent aussi longtemps. Cela fait plus de 10 000 ans que Mironim-Mer, le personnage non-joueur central de cette aventure, a été séparé de ses deux compagnons d'infortune après que tous trois furent abandonnés dans les Contrées du Rêve Terrestres par leurs camarades de bord lors de leur appareillage impromptu. Au fur et à mesure que les longs siècles s'écoulaient, il a cherché sans répit les deux autres qui, eux aussi, étaient tombés en esclavage. Il échappa à sa servitude lorsque son maître mourut de vieillesse. Il se pourrait que ses camarades n'aient pas eu autant de chance. Ils sont sans doute morts à présent ou bien toujours esclaves. Mais peut-être ont-ils recouvré leur liberté et le recherchent- ils.

Informations pour les joueurs

La caravane vient d'entrer dans la ville, longue procession de chariots peints, chargés d'étrangers basanés. Leur chef de file arbore une coiffe parée de deux cornes enserrant un disque d'or. Certains vendent des perles et une petite foule s'est attroupée autour d'eux pour les écouter chanter des pays lointains et moduler des airs joyeux sur leurs délicates flûtes d'argent. Des danseurs s'exhibent devant les badauds dans ces costumes rehaussés d'émeraudes. Délaissant toute cette agitation, un homme à la silhouette émaciée a fendu la foule pour aller s'asseoir à l'ombre d'un mur voisin. À son teint blême et ses cheveux sombres, on devine aisément qu'il est un étranger dans cette région des Contrées du Rêve. Dans ses yeux, ni pupille ni iris : seulement deux lacs de topaze où s'allument de brèves lueurs. Il porte une grande jarre de céramique enveloppée de paille liée dans son dos par une courroie. Un chat anthracite se glisse furtivement sur ses talons, il est tout aussi singulier : ses yeux sont trop grands et trop verts pour être ceux d'un chat normal ; et sa fourrure mate évoque plutôt celle d'une taupe. L'étranger est vêtu comme un marin, mais visiblement, il n'a pas de bateau. Voici à présent que son regard triste se pose sur vous, un regain d'intérêt semble l'animer : vous aussi, vous êtes différents de l'habitant moyen des Contrées du Rêve. Se remettant sur ses pieds, il se dirige vers vous d'un pas ferme : il est clair que vous avez éveillé sa curiosité.

La rencontre avec l'étranger

Cet homme est Mironim-Mer ; c'est l'un des trois Sarrubiens abandonnés par les leurs il y a si longtemps. Il vient s'asseoir à côté des rêveurs et leur demande négligemment s'ils ont déjà

entendu parler de Sarrub. Sur un jet réussi en Savoir Onirique, l'auditeur se souvient d'histoires parlant de ces vaisseaux qui cinglaient sur Sarnath avec pour cargaison une bien étrange liqueur, mais en dehors de cela, personne ne sait rien à ce sujet. Mironim-Mer continue par diverses questions (d'où viennent les investigateurs? Que font-ils?); puis il pose celle qui lui tient à cœur : l'un d'entre eux aurait-il aperçu d'autres gens qui lui ressembleraient? Hélas, personne n'en a vu. Il soupire alors, puis leur conte ses malheurs.

"J'ai cherché les miens jusqu'au bout du monde. Sous les délicats minarets de Céléphaïs, dans les étonnants jardins d'Inquanok, parmi les basses maisons de bois de Rokol, à l'ombre des forteresses de pierre de Gnoph-Keh. Mais je ne les ai pas trouvés. Il y a bien longtemps, nous avons été réduits en esclavage et emmenés dans des pays différents. Je suis libre à présent et je me suis mis en quête de mes amis; mais je ne trouve que chagrin, car personne ne les a vus. J'ai traversé les Terres Interdites et j'ai fouillé le Monde Inférieur plus loin que je ne voudrais m'en souvenir. Mais ils n'y étaient pas. Avec le fardeau de ma solitude, j'ai erré dans les nombreuses terres du rêve. Si je savais que j'y trouverais mes frères, je serais capable de débusquer l'orgueilleuse Kadath elle-même. Mais dix mille ans de voyages sans compagnie m'ont convaincu qu'ils ne devaient plus être sur Terre. Mon âme est triste et esseulée, j'ai faim d'aide et d'amitié. Je sais que vous aussi, vous êtes des étrangers, des voyageurs, comme moi. Voulez-vous m'accompagner pour un dernier voyage? Je veux dire, le retour à Sarrub. Car c'est bien la seule place où je puisse imaginer qu'ils sont à présent. Mais j'ai peur de ce que je vais trouver. Je ne peux vous offrir aucune récompense, hormis la joie qu'éprouve un cœur noble à alléger le faix des peines qui pèsent sur un malheureux. Serez-vous compatissants? Aurai-je votre appui?"

Deux choix, manifestement, s'offrent aux investigateurs : ou bien, émus par l'ardente supplique d'un homme désespéré, ils partent avec lui, ou bien leur cœur est fermé et ils l'abandonnent à ses nostalgies. S'ils ont la grossièreté de demander ce qu'ils peuvent attendre d'un tel voyage, Mironim-Mer leur fait cette réponse : "À celui qui aime voir d'autres cieux, j'offre l'expérience. À celui qui aime la sagesse, j'offre la terrible vérité de la malédiction de Sarrub. Mais à celui qui aime le luxe vain, je n'offre rien — bien qu'il puisse rester quelques fiasques du vieux vin sarrubien sur mon monde, auquel cas, vous en auriez votre part. Moi aussi, je suis un rêveur venu du monde de l'éveil; mais pas de la Terre. Soyez-moi secourables, et puissiez-vous trouver une aide semblable lorsque vous serez dans la détresse."

Mironim-Mer, Vagabond, âge 10280 ans

FOR 10	CON 12	TAI 16	INT 16	POU 30
DEX 20	APP 17	ÉDU 1100	SAN s.o.	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Couteau de Bois Blanc 88 %, 1D4+4 + bd;
Fronde 99 %, Dommages 1D8.

Compétences : Art (Chant) 90 %, Art (Narration) 99 %, Astronomie 84 %, Discrétion 85 %, Écouter 54 %, Esquiver 70 %, Grimper 85 %, Lancer 55 %, Marchandage 80 %, Nager 99 %, Navigation 90 %, Naviguer à la Voile 85 %, Piloter un Bateau 95 %, Sauter 74 %, Savoir Onirique 92 %, Se Cacher 85 %, Trouver Objet Caché 88 %.

Sorts : Chant de Glissande, Concocter le Breuvage de l'Espace, Déflexion, Esprit d'Acier, Flamme de Lambent, Foudroiement de Malenkamon, Fournaise de Bolonath, Insoutenable Démangeaison, Invisibilité, Invoquer un Eft-Lampe, Microcosme de Cristal, Tissage Infernal.

En ce moment, Mironim-Mer se trouve dans la quatrième phase de sa vie, la plus longue; il est à la recherche des siens, et tout particulièrement de celle qu'il aime : Kalya-Kaan. Il est escorté de son compagnon de toujours : le chat Fortune.

Mironim-Mer gagne modestement sa vie en chantant ou en racontant des histoires en échange du minimum vital. Il ne mange aucune nourriture solide et ne boit que des boissons alcoolisées; mais les plus fortes des eaux-de-vie terrestres sont bien insipides, comparées à la liqueur de son pays natal. Jamais il ne devient soûl ou violent, en dépit des impressionnantes quantités d'alcool ingurgitées. Il veut retourner à Sarrub, pour y chercher ses amis et y consulter le Miroir des Divinations, qui devrait lui dire où ils se trouvent s'ils ne sont pas sur Sarrub.

FORTUNE, Chat, âge indéterminé.

FOR 1	CON 12	TAI 1	INT 14	POU 17
DEX 34	Déplacement 10			PV 17

Bonus aux Dommages : -1D6.

Armes : Griffe 70 %, Dommages 1D3 + bd;
Lacération 89 %, 2D3 + bd;
Morsure 60 %, Dommages 1D4 + bd.

Compétences : Écouter 99 %, Discrétion 100 %, Se Cacher 100 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Sorts : Déflexion, Esprit d'Acier, Insoutenable Démangeaison, Invisibilité, Lassitude de Phein, Mandragore, Miniaturisation, Stabilité, Traits d'Émeraude de Ptath.

Fortune ne s'est jamais trouvé séparé de Mironim-Mer pendant plus de quelques jours. Son ronronnement est profond comme un grondement et il éprouve un amour immodéré pour la crème.

La recherche

La quête de Mironim-Mer s'articule en trois phases principales : une expédition sur le marché aux esclaves de Dylath-Leen, la consultation du Miroir des Divinations sur Sarrub et un voyage dans le monde de Yundu pour délivrer les deux Sarrubiens survivants de l'étreinte flasque des abominables Wénéliens.

Les rues de Dylath-Leen

Les sombres tours de Dylath-Leen écorchent le ciel de leur menace rigide, projetant un éternel crépuscule sur les ruelles étroites et tortueuses, qui ne mènent pas toujours là où elles sont censées mener. Ces circonvolutions font de cette lugubre cité une véritable nasse, repaire de brigands et de tueurs aux aguets, ainsi que de choses encore moins désirables. On dit que les pires des habitants ne s'aventurent au-dehors qu'à la nuit tombée, lorsque l'obscurité voile miséricordieusement leurs formes incongrues. Même en plein midi, Dylath-Leen demeure une ville terrible. Mironim-Mer avertit les investigateurs qu'ils doivent se tenir sur leurs gardes s'ils ne connaissent pas cette cité; on y rencontre bien des dangers et des horreurs, et ceux qui gouvernent la place ferment volontairement les yeux sur tout ce qui ne saurait leur rapporter un quelconque bénéfice. Même le petit peuple semble plein de noirceur; il n'y a guère que les chats auxquels on peut se fier en ces lieux.

Mironim-Mer veut visiter cette cité morne parce qu'elle est un port important dans le commerce des esclaves; dans ses murs, bien des esclaves bizarres ont été vendus à des

maîtres plus bizarres encore. L'endroit s'impose tout naturellement pour une dernière recherche des Sarrubiens perdus avant d'entreprendre le long voyage vers le monde dont ils sont issus. Mais malencontreusement, les marchés sont strictement réservés aux vendeurs, aux vendus et aux acheteurs, excluant les fureteurs en mal de curiosité (comme les investigateurs). Beaucoup de ces tractations se font à huis clos, en raison de la nature de l'acquisition ou de celle de l'acquéreur.

Les marchés proprement dits sont constitués d'un vaste cercle de constructions en bois entourant un enclos central dans lequel se vendent et s'achètent les esclaves de choix. Les bâtiments extérieurs servent aux tractations concernant des spécimens inférieurs (les vieillards, les infirmes, les malades ou les non humains). Les cabanes font l'objet d'une surveillance assez lâche bien qu'elle ne soit pas supposée l'être, et il n'est guère difficile pour quelques investigateurs décidés de s'y introduire en catimini (ce qui n'est pas vrai pour tout un groupe). L'aire de transactions intérieure est défendue par une haute palissade de bois percée de portes à intervalles réguliers. Chacune de ces issues est flanquée de deux gardes patibulaires bardés de cuir noir et d'acier, portant des tridents de fer et de lourds boucliers gris.

Comment franchir cet obstacle pour atteindre les marchés centraux? Tel est le problème épineux qui se pose à présent aux investigateurs. Or, Mironim-Mer est vêtu comme un marin et ne peut pas passer pour un riche. Et aucun investigateur n'a suffisamment de prestance pour qu'on lui autorise l'accès. Pour entrer dans le marché aux esclaves, il faut réussir un jet en Crédit (un seul suffit à faire entrer tout le groupe). Mais si personne ne réussit ce jet, il faut tenter de corrompre les gardes avec de l'alcool, de l'or ou des joyaux. En désespoir de cause, Mironim-Mer peut recourir à son sort Chant de Glissande pour faire passer le groupe devant les gardes étourdis. Mais il n'est pas très chaud pour exhiber sa magie en un lieu aussi public et dangereux; il n'en use qu'en tout dernier ressort.

Si vous voulez donner un peu de piquant à l'affaire, une des galères noires se trouve actuellement dans le port. Les marchands qu'elles transportent visitent régulièrement le marché aux esclaves pour y acquérir des esclaves pargains. Ils n'achètent que les plus gras et ils les payent au poids. Les investigateurs ont ainsi des occasions de les rencontrer. Les marchands peuvent reconnaître Mironim-Mer pour ce qu'il est et, désireux de le restituer à leurs maîtres les Bêtes Lunaires, s'approcher de l'équipe. Ou ils peuvent tomber sur eux par hasard. Si les investigateurs leur expliquent ce qu'ils cherchent, les marchands leur indiquent qu'ils possèdent des informations mais qu'ils ne veulent pas leur en faire part ici. Ils tentent de les attirer dans une salle privée d'une auberge voisine. Ils leur servent alors leur étrange vin lunaire pour leur faire perdre connaissance. Puis ils tentent de maîtriser ceux qui ont résisté (Mironim-Mer est immunisé contre ses effets) et, les ayant chargés sur leur bateau, les emmènent dans leur port de la face cachée de la lune. A vous de décider de ce qui arrive ensuite et des possibilités d'évasion.

À moins que vous n'imaginiez d'autres aventures pour les investigateurs, le marché aux esclaves n'amène rien de nouveau. Un seul des marchands se montre affable envers Mironim-Mer et ses compagnons; il se souvient bien d'une grande esclave exotique aux yeux jaunes, mais il a oublié d'où elle venait et qui la mettait en vente. Mironim-Mer décrète qu'ils perdraient leur temps en attendant davantage ici. La seule chose à faire à présent, c'est de se rendre au port, d'y acheter un bateau et de gagner Sarrub.

Après quelques recherches sur le port, les investigateurs finissent par dénicher un vieil homme tout ratatiné, qui accepte de leur céder son bateau moyennant cinquante pièces d'or. Si la somme excède les moyens des investigateurs, Mironim-Mer pousse un grand soupir et propose que Fortune fasse partie du marché. À ces mots, le sourire du vieillard s'élargit de façon gênante et sa langue passe avidement sur ses lèvres. Fortune, quant à lui, ne semble guère ennuyé, et l'affaire est conclue. Plus tard, au moment où le groupe s'embarque, un léger mouvement survient sous un paquet de voiles; les investigateurs soulèvent un coin de tissu et découvrent un Fortune, un peu ébouriffé mais indemne; manifestement, le chat a plus d'un tour dans son sac. Le bateau est assez bien dimensionné; il peut transporter jusqu'à 8 personnes. Le poste d'équipage, bien qu'exigu, est suffisant pour le repos des hommes et il y a un espace pour cuisiner.

Mironim-Mer rappelle à chacun de se munir de fourrures chaudes et de manteaux en vue du long voyage qui les attend.

En route pour Sarrub

Une fois les préparatifs achevés, Mironim-Mer fait hisser les voiles, direction les Colonnes de Basalte de l'Ouest, puis Sarrub. Sur la route, il échoue le bateau en un lieu discret pour badigeonner sa carène avec le breuvage de l'espace qu'il a réuni avec tant de soins. Pendant le voyage, tous pêchent du poisson, abattent des oiseaux de mer pour constituer des vivres et recueillent de l'eau de pluie pour la boisson; pour se délasser et entretenir leurs muscles, ils nagent dans la mer. Il leur faut de nombreux jours pour atteindre les Colonnes de Basalte, pendant lesquels ils longent tous les Royaumes Fantastiques. Les aventuriers seront peut-être tentés par des visites de ces terres étranges, mais Mironim-Mer s'y oppose; seul son voyage lui importe. Après avoir franchi les colonnes sans incident, le vaisseau bascule à l'extrême bord du monde, s'élançant dans le domaine de l'espace. C'est alors que l'utilité des vêtements chauds apparaît clairement — là dehors, le froid coupe le souffle.

Dès qu'il fait voile dans l'espace, les larves aveugles et stupides des Dieux Extérieurs pressent le petit navire de plus en plus près, en proie à leur faim insatiable. Tous les investigateurs perdent 1/1D10 points de SAN à la vue du visage terrible de ces créatures horribles; elles passent parfois si près qu'elles esquissent d'obscènes caresses ou avancent un museau affamé. Mais, en général, Mironim-Mer se montre un marin suffisamment habile pour éviter les amas trop denses de ces horreurs et s'écarter d'un coup de barre de celles qui semblent par trop agressives ou malfaisantes.

Pendant le voyage, Mironim-Mer semble ragaillardir; il parle avec fougue de sa race aux investigateurs, allant même jusqu'à leur exposer le cycle de vie peu commun des Sarrubiens, s'ils manifestent de l'intérêt pour le sujet. Il ne sait pas ce qui est arrivé à son monde. Il s'est abstenu de quitter les Contrées du Rêve Terrestres pour passer sur Terre, car une fois sortie de l'univers onirique, sa forme originelle reprendrait le dessus. (Il a dépensé tous ses points en Rêver et il lui faudrait plusieurs voyages pour retrouver un nouveau corps). Si les investigateurs s'en montrent curieux, il leur dessine sa forme naturelle sur le pont du bateau : un être reptilien cornu et caparaçonné, aux yeux jaunes et étroits, qui se tient accroupi. Manifestement, une telle créature n'aurait guère de chances de commercer avec les Contrées du Rêve Terrestres si elle ne se déguisait pas au préalable.

Au bout du long voyage, le vaisseau amerrit dans un océan glacial et sinistre. Mironim-Mer est inquiet; il se souvenait des eaux de Sarrub comme étant d'une chaleur tropicale. Des cadavres charnus d'un blanc maladif flottent de-ci de-là; Mironim-Mer y reconnaît des Sarrubiens du premier stade. Leur sort l'intrigue, mais il évite encore d'émettre des hypothèses à ce sujet. Un jour de plus à voyager sous un ciel chargé de nuages et le bateau s'approche d'un rivage glacé et inhospitalier; des bateaux désœuvrés couverts de neige oscillent tristement sur leur mouillage. Lors du débarquement, les investigateurs sont attaqués par un Sarrubien du second stade. Cette créature n'aurait jamais atteint le rivage, auparavant, si elle

n'était pas prête à changer. Mironim-Mer voit, là encore, un signe indiquant que des changements radicaux sont intervenus dans l'ancien mode de vie.

LE SARRUBIEN DU SECOND STADE

FOR 6	CON 15	TAI 5	POU 9
DEX 10	Armure 3		PV 10

Bonus aux Dommages : -1D6.

Armes* : Griffes (x 2) 50 %, 1D6 + bd ;
Morsure 40 %, Dommages 1D10 + bd ;
**Il peut attaquer trois fois par round, avec deux griffures et une morsure. Cette créature tout en rides et en os possède deux membres supérieurs (tous deux épineux et griffus), mais pas de membres inférieurs. Son corps s'achève en une sorte de queue mobile et musculeuse.*

Perte de SAN : Voir un Sarrubien du deuxième stade coûte 0/1D4 points.

Vers le temple

Mironim-Mer entreprend avec les investigateurs une marche vers l'intérieur des terres, qui doit durer trois jours, afin d'atteindre le Temple du Miroir des Divinations. La température est largement au-dessous du zéro et les investigateurs sont bien contents d'avoir prévu des vêtements chauds pour leur voyage dans l'espace. Mais c'est encore bien dur. Des rafales glacées ramènent de la mer blizzard et verglas. Le chemin des investigateurs est jalonné de visions navrantes et terribles :

- L'enveloppe d'un Sarrubien mort, encore pleine des crétures du premier stade recroquevillées, terrassées par le terrible froid qui enserre leur monde.
- Des silhouettes noires et ailées décrivent de larges cercles dans le ciel au-dessus d'une colline lointaine. Lorsque les investigateurs s'en approchent, ils ne trouvent que les restes dénudés d'un squelette immense ; les chairs qui l'habillaient ont disparu depuis longtemps.

Le secret des Sarrubiens

Les Sarrubiens sont des êtres dont l'espèce est apparemment à présent éteinte. Ils vivaient extrêmement longtemps, leur vie étant répartie en cinq phases ou stades d'existence, couvrant 17 000 années du temps des Contrées du Rêve (à peu près 100 années en temps réel). À la différence de ceux des Contrées du Rêve Terrestres, tous les habitants oniriques de Sarrub sont venus physiquement de leur monde de l'éveil. Les Sarrubiens détenaient la faculté d'entrer physiquement à volonté dans les Contrées du Rêve. Lorsqu'ils y pénétraient, ils utilisaient la réalité de ces Contrées pour naviguer à travers l'espace sur leurs vaisseaux d'ivoire et faire commerce avec les autres mondes, et la compétence Rêver leur servait à modifier la forme de leur corps afin de faciliter leur négoce.

Leur cycle de reproduction était aussi long que complexe. Il n'avait lieu que dans leurs Contrées du Rêve. Leur premier stade de vie durait 10 ans ; durant cette période, les Sarrubiens n'étaient que des créatures sans intelligence, roses, pleines de pattes, qui peuplaient par milliers les profondeurs vertes de l'océan de leur monde. Paradoxalement, leur prédateur était le deuxième stade : un petit carnivore tout en dents et en os. Il existait suffisamment de créatures roses du premier stade pour que de nombreux survivants atteignent le deuxième stade malgré les attaques incessantes. Le deuxième stade durait 30 ans, après quoi les créatures rampaient jusqu'au rivage de l'océan, s'enveloppaient dans un cocon et restaient inertes pendant plusieurs semaines. Après ce délai, les chrysalides se brisaient et il s'en échappait une créature verte et reptilienne toute gluante. Ces êtres qui ressemblaient à des lézards se nourrissaient pendant 45 ans environ des autres créatures plus petites ; ils grandissaient lentement mais sûrement, muant à intervalles réguliers et perdant leur queue ainsi que divers membres tout au long du processus qui allait en faire des Sarrubiens adultes — des aliens intelligents, cuirassés et piquants. Les nouveaux adultes étaient guidés par la force de leur instinct et cherchaient alors le plus proche lieu habité.

Là, on leur disait de retourner dans le Monde de l'Éveil afin d'y être éduqués ; ils apprenaient bientôt à voyager entre les mondes à volonté, ainsi que la façon de modifier leur forme grâce à la compétence Rêver afin de pouvoir explorer sans encombre les autres mondes. Ce quatrième stade durait de nombreux milliers d'années. Lorsqu'ils approchaient du stade ultime, les Sarrubiens ne pouvaient plus rester en place. Leur personnalité se brisait et leur intelligence déclinait rapidement. Leur seul désir devenait bientôt le retour sur Sarrub, et lorsqu'ils y étaient enfin, ils se traînaient vers le rivage de l'océan, n'étant plus que des enveloppes desséchées lorsqu'ils l'atteignaient. Des milliers d'invertébrés roses pleins de pattes s'en échappaient en rampant, dévorant les corps jusqu'à en être gorgés au point de pouvoir à peine marcher ; puis ils détalaient vers la mer, où ils ne tardaient pas à se transformer en individus du premier stade du cycle de vie sarrubien.

On notera la sévérité de ce cycle de vie ; durant chacune de ses phases, à l'exception de la dernière, ces êtres devaient mener un combat sans merci pour leur survie. Quant à l'acte de procréation, pour un Sarrubien, c'était le premier pas vers son autodestruction ; le sacrifice de sa personne pour assurer la continuité de l'espèce était une impérieuse nécessité et non un luxe moral. À la différence de beaucoup d'espèces étrangères, les Sarrubiens adoucissaient leurs jours avec une émotion similaire à l'amour humain, émotion rendue d'autant plus poignante que dans la consommation de leur hymen était inscrite l'échéance du trépas (bien que celle-ci puisse être encore éloignée de plusieurs siècles). Manifestement, leur cycle écologique était d'un équilibre délicat, fondé sur un habitat favorable. Peut-être est-ce l'interruption de ce cycle qui a amené le désastre sur Sarrub.

Mais la fuite du temps est différente dans les Contrées du Rêve Sarrubiennes ; et c'est une des raisons pour lesquelles Mironim-Mer n'a pas ressenti jusqu'à présent un besoin urgent de rentrer. Des siècles de temps terrestre se sont écoulés : sur Sarrub, quelques saisons seulement s'en sont allées. Aussi, Mironim-Mer n'a aucune raison de penser que les choses vont sérieusement et définitivement mal — il est advenu quelque chose qui a empêché les siens de revenir dans les Contrées du Rêve Terrestres pendant quelques années, voilà tout. Il ne peut pas en aller autrement. Mironim-Mer refuse catégoriquement de spéculer sur la nature des nouvelles qui ont amené ses coéquipiers à lever l'ancre sans lui.

- Dans une habitation, les cadavres gelés de deux Sarrubiens sont encore agrippés l'un à l'autre, évoquant pathétiquement une ultime tentative de conservation de la chaleur. Sur les restes de la porte fracassée est inscrite une curieuse marque.

- D'énormes traces de pas sont imprimées dans la neige fraîche : elles sont informes et une traînée de sang les accompagne.

- Dans l'ombre, des silhouettes semblent errer sans but en titubant dans la neige. On ne les voit jamais de près, et si on les poursuit, elles s'évanouissent. Ce sont peut-être les esprits des morts, bien que Mironim-Mer ne semble guère accorder de crédit à cette hypothèse.

Tous ces cadavres sont humanoïdes. Interrogé à ce sujet, sachant que les Sarrubiens ne sont pas humains en réalité, Mironim-Mer suppose qu'il s'agit des corps de ses coéquipiers ou des équipages des autres bateaux qui ont été rappelés des Contrées du Rêve Terrestres. Si l'on excepte les formes larvaires, il semble qu'il n'y ait aucun Sarrubien en vue.

Des dangers guettent aussi les investigateurs. Il est probable que le groupe sera agressé à plusieurs reprises par des Sarrubiens du deuxième ou du troisième stade; mais laissez les joueurs imaginer la réalité des autres choses entrevues (par exemple, le propriétaire du grand squelette). Il ne faut pas transformer cette partie du scénario en une fastidieuse succession de batailles acharnées. Insistez sur le danger, mais n'en faites pas trop.

Premier Sarrubien du Deuxième Stade

FOR 7	CON 14	TAI 7	POU 10
DEX 11	Armure 3		PV 11

Bonus aux Dommages : -1D4.

Armes : Griffes (X2) 45 %, Dommages 1D6 + bd;
Morsure 30 %, Dommages 1D10 + bd.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Second Sarrubien du Deuxième Stade

FOR 8	CON 12	TAI 5	POU 8
DEX 8	Armure 3		PV 9

Bonus aux Dommages : -1D4.

Armes : Griffes (X2) 45 % Dommages 1D6 + bd;
Morsure 35 %, Dommages 1D10 + bd.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Sarrubien du troisième stade

Les Sarrubiens du troisième stade ont quatre pattes tordues, dont la première paire s'achève en griffes barbelées à la manière d'un harpon. Leur tête porte une bouche béante entourée d'une barbe serrée de tentacules, leur corps est brun et rugueux.

FOR 14	CON 12	TAI 14	POU 14
DEX 15	Armure 5		PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Griffes (X2) 55 %, Dommages 1D6 + bd;
Tentacules 40 %, Dommages 1D3 + aspiration.

**La large bouche du Sarrubien du troisième stade est entourée de dizaines de tentacules fibreux qui s'emparent de la victime et la maintiennent, pendant que plusieurs rangées de crocs acérés se plantent dans ses chairs et que la créature pompe goulûment*



LA CHOSE DANS LE MIROIR

son sang à raison de 1 point de FOR par round. Cette FOR peut être regagnée à raison de 1 point par jour si la victime survit. Cette dernière peut s'arracher aux tentacules si elle parvient à dominer la FOR de la créature avec la sienne. Les Sarrubiens du troisième stade avaient autrefois, d'après Mironim-Mer, des épines fines comme des aiguilles qui injectaient dans leur proie un poison paralysant. Il semble qu'ils aient perdu cette faculté.

Perte de SAN : Voir un Sarrubien du troisième stade fait perdre 0/1D6 points.

Le Temple du Miroir des Divinations

La destination de Mironim-Mer est enfin atteinte. Le Temple est érigé sur une colline basse entourée de demeures désertées. Ses murs sont en pierre blanche veinée de gris; des colonnes brisées extraites de la même roche flanquent le chemin d'accès. C'est une bâtisse trapue, dont l'entrée sans porte reste béante sur un four de ténèbres. Sur le seuil, une forme est accroupie et gratte la neige de ses doigts. Elle rentre furtivement lorsque le groupe approche.

Mironim-Mer reconnaît cette silhouette : c'est le gardien du Temple; du moins, c'est sa robe. Peut-être est-il intimidé devant des êtres humains — le gardien n'a jamais quitté Sarrub, et il a donc conservé son apparence normale de Sarrubien.

En arrivant au temple, un grand cri rauque saisit les investigateurs : "Partez! La malédiction s'abat sur celui qui ose entrer! Fuyez! Fuyez pour le salut de vos âmes!" Le gardien (c'était lui) ne peut empêcher personne d'entrer, cependant; et si quelqu'un brave son avertissement, il se contente de rester caché dans la pénombre, tremblant et gémissant de façon pitoyable. L'intérieur du temple est vide, hormis quelques petites congères et chandelles de glace, et le Miroir, qui occupe le centre du dallage.

Si quelqu'un s'approche du Miroir, le gardien le supplie de ne pas l'utiliser, sans toutefois quitter l'ombre protectrice. Mais Mironim-Mer est inflexible : après si longtemps, rien ne pourra plus le détourner de son dessein. Il tire de sa poche une poignée de cristaux colorés et les éparpille sur la surface du Miroir. Puis il entonne un chant d'une voix rauque, afin de l'invoquer.

Au-dehors, les cieux flamboient et roulent de sombres nuées alors que l'incantation se poursuit. Un hurlement outragé retentit et un bras étincelant jaillit du miroir pour agripper Mironim-Mer, lui coupant le souffle. Des yeux verts dardent leur regard maléfique au centre du Miroir et une voix tonitruante rugit dans une langue que les investigateurs ne comprennent pas. À l'évidence, le Miroir est dangereux. Mironim-Mer suffoque — il perd 1D4 points de POU à chaque round. Le bras qui l'étreint est invulnérable — quelle que soit la magie ou les attaques auxquelles les investigateurs ont recours, ils ne peuvent lui infliger de dommages. Il enserre le Sarrubien d'une main de fer que rien ne saurait faire lâcher prise. Un investigateur assez intelligent devrait avoir la présence d'esprit de briser le Miroir. Si ce n'est pas le cas, Mironim-Mer agonise, et les investigateurs seront forcés de rentrer bredouilles de Sarrub. Peut-être auront-ils la chance que le gardien veuille bien les accompagner afin de gouverner leur bateau sur le chemin du retour vers les Contrées du Rêve Terrestres.

Mais si les investigateurs ont la sagacité de briser le Miroir, ils trouvent pour ce faire plus de pierres qu'ils en ont besoin, gisant dans tous les coins. Le Miroir fracassé, le bras s'évanouit, le tonnerre retentit à l'extérieur et une forte pluie s'abat à grand vacarme. Mironim-Mer est navré de la destruction du Miroir; en s'interrompant à plusieurs reprises pour reprendre son souffle, il explique qu'un Wendigo en avait pris possession et que l'influence de ce démon sur le Miroir était probablement une des causes du désastre qui avait fondu sur Sarrub.

Le gardien se précipite vers lui à présent (faisant perdre 0/1D6 points de SAN aux spectateurs); c'est un Sarrubien sous sa forme naturelle : une créature reptilienne écailleuse hérissée de piquants hideux. Sa face est mobile et expressive. De sa voix rauque, il croasse qu'il lui a souvent été permis de plonger ses regards dans le Miroir sous le contrôle du démon. Depuis longtemps il avait vu la venue de Mironim-Mer et de ses compagnons et il a fallu la force de toute sa volonté pour que le dessein du groupe reste ignoré de son maître. Il a vu aussi où Kalya-Kaan et Taila-Tane (les deux coéquipiers de Mironim-Mer) sont retenus prisonniers et quel destin a été le leur. Ils s'étaient mutuellement retrouvés et avaient fabriqué un bateau céleste pour faire voile sur Sarrub, mais en route, ils furent capturés par d'horribles choses pirates, les Wénéliens, qui viennent du monde de Yundu. Le Miroir lui a révélé quelle était leur geôle : la Maison de l'Aiguille Solitaire, sur le rivage de l'Île de l'Anneau, dans le monde de Yundu. Mironim-Mer en sait assez; il remercie le gardien et quitte les lieux en toute hâte.

Si les investigateurs demandent quelques éclaircissements sur les Wénéliens, Mironim-Mer leur raconte que ces derniers ont souvent pillé les vaisseaux de commerce sarrubiens; ils chevauchent des créatures vertes et phosphorescentes, et leurs raids sont le fléau de bien des mondes. On ne sait pas grand-chose sur eux, et encore moins sur le terrible monde qui a vu naître cette abominable engeance.

Au-dehors, les pluies torrentielles ont lavé la neige, découvrant bien des choses peu engageantes, mais renouvelant aussi l'atmosphère. Sarrub n'a peut-être pas été complètement ruinée.

Yundu

Mironim-Mer tire maintenant tout ce qu'il peut du bateau et fait force de voiles, car son but est proche. Le voyage est long, mais la surface noire et tourmentée de Yundu finit par apparaître dans leur étrave. Yundu n'a pas de soleil. Seul un anneau d'éléments ressemblant à des charbons ardents l'encercle et lui dispense une lugubre clarté. Pas de jour ni de nuit : il règne éternellement un crépuscule sinistre.

Pendant que Mironim-Mer entame la manœuvre de descente, une île devient visible, dominant de ses pics les vagues immondes de l'océan. Cette île a la forme d'un anneau. C'est peut-être un récif circulaire ou les restes de quelque ancien cratère submergé dont seules les parties montagneuses seraient encore visibles au-dessus de la surface (cette dernière hypothèse étant la plus probable). Le vaisseau amerrit, glissant sur la surface ridée du liquide noir et bitumineux qui tient lieu d'eau sur Yundu. Il arrive bientôt en vue d'une côte déchiquetée et des tours menaçantes d'une ville hideuse. Un bâtiment, érigé très en altitude au flanc d'une montagne, est surmonté d'une énorme et unique flèche pointée vers le ciel : de toute évidence, c'est là la Maison de l'Aiguille Solitaire. Tirant bénéfice de la pénombre, le bateau peut faire voile jusqu'au ras des quais, juste sous le nez des Wénéliens.

Une horreur verte et luminescente de dimensions colossales (1D3/1D20 points de SAN perdus à sa vue) a replié ses immenses ailes de chauve-souris et se trouve à quai un peu plus loin; de nombreux Wénéliens s'en occupent, déchargeant sa cargaison de prisonniers et de marchandises. D'infortunés esclaves, humanoïdes ou non, sont cloués dans des caisses qui sont ensuite emportées vers des destins auxquels il vaut mieux ne pas penser. Un effet cauchemardesque survenant ici pourrait avoir pour résultat qu'un investigateur se trouve lui-même cloué dans une de ces boîtes infernales. De l'endroit où se trouve le groupe, on voit clairement la ville. C'est un surnaturel assemblage de constructions relevant d'une autre normalité, de rues dallées, d'orifices noirs et de précipices d'une

vertigineuse verticalité, dans l'obscurité desquels flottent les Wénéliens.

Un jet réussi en Se Cacher ou en Discrétion permet à un investigateur de traverser sans être vu l'espace qui sépare le bateau de l'abri le plus proche, derrière quelques vieilles caisses de bois. Sur un échec, un des ignobles Wénéliens entend les investigateurs ou les aperçoit et s'approche d'eux. Si les personnages en viennent à bout en un seul round, l'indésirable curieux ne jette pas l'alarme en s'écroulant; tous peuvent alors poursuivre leur chemin. Mais si ce n'est pas le cas, le Wénélien parvient à émettre un hululement perçant et 2D6 de ses congénères se précipitent à la rescousse, escortés du gigantesque monstre phosphorescent. Mironim-Mer et les investigateurs se trouvent alors contraints de sauter dans leur bateau et de mettre promptement les voiles, ou bien de combattre cette nouvelle menace avant de pouvoir reprendre leur progression.

QUELQUES AGRESSEURS WÉNÉLIENS

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*	*six*
POU	16	8	12	11	7	15
DEX	15	4	13	8	9	9
PV	16	8	12	11	7	15
Flèche	50 %	45 %	35 %	15 %	50 %	40 %
Dommages	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8

	sept	*huit*	*neuf*	*dix*	*onze*	*douze*
POU	15	11	3	15	6	9
DEX	15	14	13	12	15	16
PV	15	11	3	15	6	9
Flèche	35 %	30 %	30 %	30 %	10 %	40 %
Dommages	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8

LE MONSTRE PHOSPHORESCENT

FOR 68	CON 29	TAI 123	INT 2	POU 9
DEX 55				PV 76

Bonus aux Dommages : +11D6.

Armure : 10 points de cuir luisant.

Armes : Battement d'Aile 60 %, 6D6;
Claquement de Mâchoire 45 %, engloutissement.

Perte de SAN : Sa vue coûte 1D3/1D20 points.

Notes : cette créature terrifiante mesure plus de 10 mètres au garrot et elle peut mener une attaque par round, en utilisant les deux modes d'agression.

Ne doutons pas que Mironim-Mer et les investigateurs seront suffisamment malins pour parvenir au pied de la haute Maison de l'Aiguille Solitaire. Il est relativement facile de s'y introduire subrepticement. Il semble qu'elle soit essentiellement constituée d'une interminable volée de marches sombres, menant à une pièce en rotonde de six mètres de diamètre; au centre de celle-ci, Kalya-Kaan et Taila-Tane sont enchaînés à des broches. Taila a succombé; les blessures hideuses béant dans son dos étaient mortelles. Kalya, échevelée et hagarde, est entourée des restes d'innombrables repas intacts; une indicible horreur voile son regard. Mironim-Mer se précipite vers eux et prend Kalya dans ses bras pour la réconforter, tout en versant des larmes amères sur la mort de leur compagnon.

Les broches ont une FOR de 25, mais un jet réussi en Mécanique peut les ouvrir, avec 1D10 points de FOR. Dès que les deux Sarrubiens captifs sont libérés (Mironim-Mer ne partira pas sans emporter le corps de Taila-Tane), la fuite peut commencer; en dévalant les marches, le groupe tombe sur un Wénélien isolé qui apportait un nouveau repas tout aussi répugnant aux prisonniers. Ceci ne devrait constituer qu'un problème mineur pour le Sarrubien déterminé et ses compagnons.

Le degré de difficulté de l'évasion de Yundu dépend de vous. Vous pouvez avoir recours à une poursuite du groupe par les Wénéliens jusqu'aux quais, à des marées surnaturelles et extraordinaires, à diverses entraves dans leur avancée, et ainsi de suite, suivant la fantaisie de votre inspiration.

Conclusion

Toutes voiles dehors, Mironim-Mer fait route vers la terre. La destination est Céléphaïs ou tout autre lieu souhaité par les investigateurs. Il arbore à présent une expression épanouie; en compagnie de Taila-Tane et de Fortune, il a l'intention de se réinstaller sur Sarrub. Pour une fin aussi idyllique, chaque investigateur mérite bien 1D10 points de SAN. En revanche, si la quête de Mironim-Mer s'est soldée par un échec, les visions insupportables d'un monde ravagé leur font perdre à chacun 1D8 points de SAN.

Mais cette aventure peut fort bien ne pas être terminée pour les rêveurs. Si les Wénéliens cherchent à se venger du rapt de leurs captifs, la Terre ne sera pas hors de leur portée.

Pour en revenir à des choses plus heureuses, Sarrub est partiellement régénérée, Mironim-Mer et son amour sont enfin réunis, et peut-être bien qu'un jour futur, de blancs vaisseaux portant des voiles safran réapparaîtront dans les eaux terrestres pour vendre à nouveau la merveilleuse liqueur venue d'au-delà du monde. Et ce jour pourrait être moins lointain qu'on ne le suppose : souvenez-vous, le temps coule différemment sur Sarrub. En tout cas, si cela se produit, les marchands sarrubiens manifesteront certainement aux investigateurs un souvenir des plus amicaux. Enfin, les aventuriers partagent à présent un secret fort précieux, qui leur permettra de prendre le large au vent de l'espace : le fameux breuvage de l'espace.



L'élève de Pickman

Un scénario de longue haleine, dans lequel les investigateurs découvrent que la relation entre rêve et réalité est d'une épouvantable instabilité.

Dans ce scénario, les investigateurs doivent être familiarisés avec les Contrées du Rêve, les ayant déjà visitées.

Ils vont tenter, dans cette aventure, d'épargner à un artiste de Boston, Nelson Blakely, l'horreur du destin funeste qui lui semble réservé. Nelson Blakely fut autrefois élève de Richard Upton Pickman. Les détails de son tourment viendront à la connaissance des investigateurs lors de leur enquête dans le Monde de l'Éveil et au cours de leurs voyages dans les Contrées du Rêve. Ils devront aussi descendre dans les enfers du Monde Inférieur; là, une Goule, qui fut jadis Richard Pickman, leur enseignera comment affronter la Chose qui se développe sous la calme surface d'un lac aux eaux sombres et comment la détruire — cette Chose est l'homologue onirique de celle qui vit et croît dans le lit de douleur de Nelson Blakely.

Informations destinées aux investigateurs

Un lundi matin, l'un des investigateurs parcourt le journal local. Un article relate un mystérieux accident survenu à un jeune peintre talentueux, Nelson Blakely. Un exemplaire de cet article ("Un artiste local victime d'un accident") est reproduit dans l'*Aide de Jeu n° 1* (page suivante). L'investigateur connaît Blakely, bien qu'ils ne soient pas nécessairement des amis intimes. La nature exacte de cette relation est laissée à votre appréciation; mais n'allez pas déclarer qu'il a été le petit ami ou l'amoureux transi d'une investigatrice!

Pendant que l'investigateur lit cet article, le téléphone sonne. À l'autre bout du fil, c'est une jeune femme; elle se présente comme Penny Tilstrom, la fiancée de Nelson Blakely. (Un jet réussi en Savoir ou en Crédit informe l'investigateur qu'il s'agit d'une jeune héritière dont le nom figure périodiquement dans le carnet mondain.) Sa voix s'altère et elle éclate en sanglots en racontant son histoire.

"J'ai rencontré Nelson à la fin de 192_ (deux ans auparavant). J'étais allée à un petit vernissage dans le North End. Nelson n'était là qu'un inconnu parmi tant d'autres, mais je fus conquise par ses œuvres. J'ai passé la majeure partie de mon temps à bavarder dans son box d'exposant. Avant que je m'en aille, nous avons convenu de nous revoir le lendemain. Il ne se passa guère de temps avant que Nelson s'en vienne habiter sous mon toit. Oh, n'allez pas penser le pire, je vous en prie. Vous ne pouvez pas imaginer. Nous nous aimions. *(sanglots)*

"En tout cas, je l'ai aidé à payer ses fournitures et je l'ai présenté à quelques personnalités influentes. Et bien sûr, il devint connu; vous avez certainement déjà vu quelques-unes de ses toiles. [C'est seulement vrai si l'investigateur est un amateur d'art mondain]. Pendant un temps, tous les gens d'une certaine classe se devaient de posséder un de ses paysages. Nelson avait plus d'argent que jamais auparavant. Malgré cela, il devint dépressif et taciturne. Il se brouilla avec ses amis et se mit à négliger ses commandes. Il buvait terriblement et restait parfois hors de notre maison pendant plusieurs jours d'affilée. Jamais il ne m'a dit où il allait. *(sanglots)*

"Nous nous disputions de plus en plus souvent. En janvier dernier, il fit ses bagages et déménagea dans une sordide mansarde à bon marché dans le North End. Il ne répondait ni à mes appels ni à mes lettres; jusqu'à son accident, je ne pus le contacter. Nelson n'a pas encore repris conscience. Comme il n'a ni argent ni parents, je l'ai ramené chez moi. Mes avocats ont entamé des procédures pour que je sois déclarée son tuteur légal, en attendant qu'il se remette. Je le veille nuit et jour — aucune infirmière ne veut rester; quant aux médecins, ils ne laissent entrevoir aucun espoir. *(sanglots)* Mais je suis sûre qu'il ira mieux. J'ai déjà remarqué des signes d'amélioration. Il guérira. J'en suis sûre.

"Je vous appelle parce que, ce matin, Nelson a gémi et qu'il a parlé dans son sommeil. N'est-ce pas la preuve que les médecins se trompent? Il peut encore parler, même s'il reste inconscient, et je sais qu'il se rétablira. *(sanglots)* Quoi qu'il en soit, je l'ai entendu marmonner votre nom. Un téléphoniste a eu l'obligeance de me donner votre numéro.

"Je vous en prie, voulez-vous venir lui rendre visite? S'il vous voit, s'il vous entend, peut-être s'éveillera-t-il de son coma. Venez vite, je vous en supplie."

Informations réservées au Gardien

On peut raisonnablement se fier aux informations que donne Penny Tilstrom. Au cours de leur entretien téléphonique, l'investigateur devrait rapidement constater qu'à l'évidence, elle en pince encore sérieusement pour Nelson. S'il réussit un jet en Psychologie lorsqu'elle lui raconte comment elle en est venue à le contacter, il perçoit que l'histoire n'est pas entièrement vraie. Accusée de mensonge, elle n'en convient de bonne grâce que s'il a mentionné auparavant qu'il connaît déjà Nelson. Elle se justifie en expliquant qu'elle craignait que la vérité lui paraisse impossible à croire. En réalité, son nom lui a été révélé lors d'un terrible cauchemar. Nelson,

tout dégouttant d'eau, se tenait au pied de son lit, articulant misérablement et sans répit le nom de l'investigateur. Elle hésitait à révéler ces circonstances tant qu'elle n'était pas sûre de parler au bon interlocuteur et de lui inspirer quelque sympathie.

À l'insu de Penny, Nelson Blakely est victime d'un être nommé Ghadamon, qui demeure tout au fond d'un lac mort dans les profondeurs du Monde Inférieur des Contrées du Rêve. En voyageant dans ces Contrées, Blakely est tombé sur Ghadamon et sa conscience a été capturée par la Chose au sein des eaux. Depuis cette nuit-là, qui fut la nuit du mystérieux accident, le corps de Blakely est assujetti à une lente métamorphose tandis que l'ignoble Ghadamon échange peu à peu son essence avec celle du malheureux rêveur.

Dans le Monde de l'Éveil, les Profonds savent que la venue de Ghadamon est proche et ils sont prêts à toute éventualité pour la favoriser.

Lorsqu'ils auront mis le doigt sur ce qui se trame derrière l'accident de Blakely, les investigateurs comprendront certainement qu'il faut faire opposition à Ghadamon et que la seule façon d'y parvenir consiste à intervenir eux-mêmes dans les Contrées des Rêves.

Voir la description de Ghadamon page 121.

Nelson Blakely

Enfant trouvé sur les marches d'un orphelinat de New York, Nelson Blakely naquit en mars 1897. Il fut adopté par un couple entre deux âges qui était resté sans enfant. Ces gens lui donnèrent son nom et se chargèrent de l'élever; ils n'étaient guère fortunés, mais ils le nantirent malgré tout d'une bonne éducation et lui inculquèrent une certaine sensibilité artistique.

Les parents adoptifs de Blakely périrent dans une catastrophe ferroviaire lors de sa dix-neuvième année; ils lui laissaient un modeste héritage, destiné à assurer ses études au collège. Il entra au Collège de Boston à la fin de l'été 1915, mais l'aridité de l'étude ne tarda pas à l'ennuyer et il quitta l'école avant même que le second semestre se soit écoulé. Il prit alors un appartement miteux dans le vieux quartier de North End.

Dans les cercles artistiques, on l'encouragea à faire fructifier son talent, et bientôt, il se retrouva à vivre et à peindre dans une petite mansarde crasseuse, dépensant la majeure partie de son maigre pécule pour les toiles, les pinceaux et les pigments. Ce fut pendant ces années qu'il fit la connaissance de Richard Upton Pickman, artiste local de quelque notoriété. Blakely avait manifestement du talent et il devint rapidement le disciple de cet étrange peintre aux thèmes obsessionnels.

Pickman parla à Blakely de la possibilité de se rêver dans un autre monde, dans lequel des scènes étranges et merveilleuses donnaient matière à une inépuisable inspiration picturale. Blakely fut fasciné. Après avoir quitté son maître, Blakely apprit où il pouvait se procurer un ouvrage, le *Livre d'Eibon*, texte énigmatique auquel Pickman avait fait allusion.

Il se rendit à l'Université d'Harvard, où se trouvait le volume en question et il eut la chance d'arriver un jour où le directeur de la bibliothèque était absent. Les assistants ignoraient que ce livre était frappé de restrictions exceptionnelles; ils donnèrent à Blakely la permission de le consulter. Le lendemain, il revint pour achever sa lecture; mais le directeur était également de retour et Blakely se vit refuser sa requête.

Quelques mois plus tard, Blakely fit la connaissance d'Adrian Stimson, un mystique ayant quelques notions d'occultisme qui habitait également dans le North End de Boston. Les deux hommes se trouvèrent des intérêts communs, et Stimson en vint incidemment à mentionner qu'il possédait un ouvrage curieux, intitulé le *Livre d'Eibon*. Il savait que la lecture de cet écrit pouvait s'avérer dangereuse, mais autorisa Blakely à le lui emprunter. Grâce au savoir puisé dans ce volume troublant, Blakely put faire sa première entrée dans les Contrées du Rêve.

S'inspirant des visions qui lui étaient apparues dans ces Contrées, Blakely peignit ensuite quatre paysages bizarres. Chacun illustrait un sujet différent, mais tous résultaient de voyages dans les Contrées du Rêve. Peu après que Blakely eut achevé le dernier des quatre, il se trouva à court de fonds. L'héritage avait fondu, et pour joindre les deux bouts, il dut vendre les quatre paysages. Adrian Stimson en acheta un, les autres étant bradés à des étrangers.

Quelques jours après la dernière de ces ventes, Blakely rencontra Penny Tilstrom et en tomba amoureux. Il vint habiter chez elle et c'est elle qui assuma ses frais en matériel artistique. Grâce à elle, il fut admis dans les cercles mondains et, bientôt, il y eut dans ce milieu une réelle demande pour ses travaux. La plupart de ces commandes étaient des portraits, mais tous avaient pour toile de fond les étranges paysages et les décors irréels dans lesquels Blakely excellait. La critique d'art commençait à le considérer d'un œil favorable et son succès allait croissant; pourtant, il déprima. Il était de plus en plus affligé d'insomnie chronique, ce qui l'empêchait d'accéder aux Contrées du Rêve. Perdant sa source d'inspiration, il ne put terminer de nombreuses peintures. Une obsession le gagna : il voulait "achever" l'œuvre commencée avec sa première série de quatre toiles. Il quitta Penny et chercha à replonger dans l'univers des rêves en se noyant dans l'alcool prohibé.

L'éthylisme exacerbant son état dépressif, il ne fut pas long à retrouver les Contrées du Rêve, mais ses voyages ne le menaient plus parmi les cités étincelant au soleil de la surface; désormais, il errait dans les mornes enfers du Monde Inférieur. Au cours de ses heures d'éveil lucide, il entama la réalisation de ce qu'il estimait devoir être son œuvre maîtresse, une toile immense qui serait la clé des paysages du début. La peinture était encore en cours de réalisation lorsque Blakely, en visitant un mystérieux lac stérile, fut attaqué par les servants de Ghadamon, un Grand Ancien qui vivait sous la surface moirée de cette mare putride. L'être onirique de Blakely fut attiré sous les eaux du terrible lac. Lorsque son corps fut découvert au matin dans le studio verrouillé, il était dans le coma; ses poumons étaient saturés d'eau saumâtre, toutes les apparences indiquaient que l'homme avait été victime d'une asphyxie. Les médecins diagnostiquèrent d'irréparables dommages cérébraux, dus au manque d'alimentation en oxygène. Mais en dépit de toute raison, Penny Tilstrom s'accroche à l'espoir de le voir se rétablir.

UN ARTISTE LOCAL VICTIME D'UN ACCIDENT

BOSTON – Nelson Blakely, un artiste local, a été découvert inconscient dans son appartement de North End. Comme il ne parvenait pas à obtenir de réponse de son locataire, le propriétaire s'était résolu à ouvrir la porte; c'est alors qu'il vit le jeune peintre, gisant sur son lit avec toutes les apparences de la mort. Emmené aux urgences de Ste Mary, l'artiste n'est pas encore sorti du coma à l'heure où nous mettons sous presse.

La police a écarté l'hypothèse du crime. On ignore depuis combien de temps Blakely a sombré dans l'inconscience, et la cause de ce coma n'a pas non plus été déterminée.

Penny Tilstrom, la célèbre fiancée de Blakely, a revendiqué la garde de l'artiste tombé en catalepsie.

Blakely était connu pour ses peintures caractérisées par un style étrange et onirique.

Aide de Jeu n° 1

Le calvaire de Nelson Blakely

Pendant l'enquête, d'importants événements surviennent, concernant Penny Tilstrom, Nelson Blakely et les autres. Les actions entreprises par les investigateurs peuvent les modifier mais, sauf à faire barrage à la menace croissante au cours de la semaine, la Chose qui grandit dans le lit achève sa métamorphose et s'enfuit dans les océans du monde réel, annulant toute chance de gain de SAN.

LUNDI : L'intérieur de la maison est identique à la description fournie par la section "La maison de Penny Tilstrom". Il faudrait que les investigateurs effectuent leur première visite à Penny et Nelson ce jour-là.

MARDI : Si les investigateurs rendent visite à Blakely, ils constatent que son corps a considérablement enflé et que sa peau a viré au bleu foncé. Un examen attentif révèle des gerçures s'ouvrant dans son épiderme; un liquide clair et poisseux s'en écoule. Voir Blakely dans cet état coûte 0/1 point de SAN.

La SAN de Penny est tombée à 38. En apparence, aucun changement dans sa personnalité, mais un jet réussi en Psychologie permet de déceler qu'elle est en état de stress.

MERCREDI : À présent, la peau de Blakely est presque noire. Son visage est enflé à en être méconnaissable. Les crevasses de son épiderme se sont nettement élargies et de nombreuses zones boursouflées et bleuâtres sont disséminées sur son corps. Des pustules jaunes entourent ces taches bleues; parfois, elles crèvent en libérant un magma graisseux. De temps à autre, Blakely suffoque, toussant du pus qui dégouline de son nez et de sa bouche. Penny essuie stoïquement les souillures. Il semblerait que Nelson soit devenu plus gros — vous pouvez suggérer aux joueurs que c'est peut-être une illusion d'optique due à l'énormité de l'enflure. La vision de Blakely occasionne aujourd'hui une perte de 0/1D3 points de SAN.

Penny voit sa SAN tomber à 31 et elle frôle parfois l'hystérie. Elle néglige sa tenue, s'enveloppant dans une robe de chambre chiffonnée. Sa chevelure est emmêlée et des cernes sombres ternissent son regard.

Tard dans la soirée ou tôt le lendemain matin, plusieurs Profonds localisent le studio mansardé de Blakely et y pénètrent en fracassant la verrière. Ils mettent l'endroit à sac, détruisant toutes ses toiles et tous ses papiers. Si les investigateurs visitent le studio, ils découvrent des taches humides parmi les diverses épaves et sentent, flottant par-dessus tout, l'horrible odeur de poisson qui accompagne toujours les Profonds. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu confirme que des monstres mineurs du Mythe sont passés par là.

JEUDI : Blakely est énorme. Il pèse au moins 150 kg. L'enflure s'est accentuée et son cou a presque disparu. Les crevasses qui vont toujours s'élargissant sont à présent scellées par une croûte : le liquide qui s'en échappait, a coagulé. Ses cheveux tombent par poignées; les zones bleuâtres et boursouflées sont devenues de gros bubons qui palpitent au toucher. Voir Blakely amène maintenant une perte de SAN de 0/1D4 points.

La SAN de Penny est de 24. Elle a maigri. Elle est hagarde. Elle prétend à présent qu'elle entend des rôdeurs autour de la maison, la nuit. Ce qui prouve que sa SAN vacille est son entêtement à voir Nelson aller mieux.

VENDREDI : Blakely atteint les 200 kg. Ses bras et ses jambes ne sont plus que d'énormes boudins de chair noircie. Les horribles bubons ont éclaté, révélant de petites têtes ressemblant à des animaux déformés, atteignant la taille de petits pamplemousses. Ces têtes dévorent voracement la chair qui les entoure et ne prêtent aucune attention aux observateurs, à moins qu'on ne les touche, auquel cas elles grognent et montrent les dents à l'importun, à moins qu'elles ne lui crachent au visage une pleine bouchée de sang et de viande à demi-mâchée. La perte de SAN est à présent de 1/1D8 points.

La SAN de Penny tombe maintenant à 17; il devient manifeste qu'elle a presque perdu l'esprit. Elle continue à prétendre qu'elle entend des voix la nuit à l'extérieur de la maison.

SAMEDI : La chambre du malade est saturée d'un remugle douceâtre et écœurant. Lorsque les investigateurs s'approchent du lit enclos dans ses rideaux, un gros aggloméral de substance visqueuse en tombe, atterrissant sur le plancher avec un bruit mouillé parfaitement dégoûtant. Des gargouillements résonnent derrière les rideaux; s'ils choisissent de les tirer, les investigateurs découvrent une masse énorme et informe de mucus brun et bleu qui doit bien peser 300 kg. Les têtes voraces sont toujours là, mais à présent, elles se tiennent tranquilles. De longs pseudopodes visqueux et fibreux se sont formés, s'attachant aux colonnes du lit et au dais qui le surmonte, en un treillis inextricable de chair dégoulinante et inhumaine. Voir l'horreur coûte 1/1D10 points de SAN.

La SAN de Penny a dégringolé à 10. Elle est devenue folle à lier, mais sans danger pour elle-même ou pour autrui. Elle raconte qu'au cours de la nuit dernière, de vieux amis de Nelson leur ont fait la surprise d'arriver sans prévenir. Elle n'a pas retenu leurs noms, mais c'est en raison de l'accident de Nelson qu'ils sont venus. D'après elle, ils étaient absolument charmants et tous ont convenu de la nette amélioration de l'état de Nelson.

Ces visiteurs, six Profonds, ont investi la maison à la nuit tombée pour surveiller la croissance de la Chose qui occupe la chambre du malade. Une canalisation d'égout leur a permis d'accéder à cette partie de la ville. Leur intention est de prêter main-forte à Ghadamon lorsqu'il sera arrivé à maturité pour son voyage vers la mer. Ces Profonds étaient les rôdeurs que Penny a entendus au cours des nuits précédentes, mais cela, elle ne l'a pas compris. La chambre porte les marques flagrantes de leur passage : algues, vase, etc.

DIMANCHE : La métamorphose de Ghadamon touche désormais à son terme. Le lit s'est écroulé sous sa demi-tonne pendant la nuit; mais le baldaquin est encore en place. La créature repose tranquillement et sa respiration est lente. Elle attend que les Profonds viennent la guider vers la mer. Ces derniers arrivent à vingt heures et Penny les fait entrer lorsqu'ils se présentent à la porte de service. Si des investigateurs sont présents dans la maison à ce moment, Penny introduit les ignobles êtres amphibies dans la pièce où ils se trouvent, afin de les présenter à ses hôtes.

La SAN de Penny n'est plus que de 5. Lorsque Ghadamon descend l'escalier avec l'assistance des Profonds, elle perd les quelques points qui lui restaient en le voyant. Elle s'assoit alors dans un coin, le regard figé, perdue dans des radotages insensés : elle espère que Nelson ne va pas rester trop tard en ville avec ses amis.

Éléments dramatiques supplémentaires

Vous pouvez insérer à votre gré dans cette aventure des rencontres avec les occultistes qui gravitent autour d'Evelyn Bancroft (voir plus loin), sans toutefois perdre de vue les grandes lignes de leurs aspirations, dont on parle plus tard dans la description du groupe. Ils peuvent même se trouver dans les parages lorsque les Profonds font leur apparition. Ils n'ont aucune connaissance du Mythe, et de surcroît, leur SAN est généralement très faible; aussi, ils s'enfuiront ou deviendront fous à la vue des monstres amphibies. Quant aux Profonds, ils n'ont aucune raison de ne pas attaquer les occultistes s'ils se mettent en travers de leur chemin. Les investigateurs pourraient bien trouver matière à des soucis supplémentaires en découvrant dans la propriété Tilstrom le cadavre mutilé d'un disciple d'Evelyn.

Si les investigateurs ont acheté ou volé la peinture appartenant à un certain Jacob, ce dernier apparaît à intervalles réguliers, toussant, reniflant et se répandant en plaidoyers désespérés pour récupérer son trésor. A vous de déterminer le moment exact de ces rencontres, mais le personnage de Jacob est particulièrement intéressant à utiliser si les investigateurs évoluent dans une réception mondaine ou dînent dans un restaurant élégant. C'est-à-dire en toute occasion où le pauvre bougre peut les embarrasser avec efficacité.

La maison de Penny Tilstrom

Cette demeure est située dans un quartier en vogue de la ville; ce qui doit révéler aux investigateurs qui ne le sauraient déjà que Penny Tilstrom est une jeune femme mondaine et fortunée.

Penny accueille les investigateurs à la porte; elle est encore fort enjouée et ravie de les rencontrer. Elle est vêtue d'une coûteuse robe d'intérieur et porte quelques bijoux. Les investigateurs découvrent bientôt qu'elle ne quitte plus la maison sous quelque prétexte que ce soit, estimant devoir être présente sans relâche au cas où Nelson aurait besoin d'elle. Lors des visites suivantes, elle est habillée à l'identique, jour après jour.

Penny s'empresse de répondre à toutes les questions avancées par les investigateurs dès qu'elle est convaincue qu'ils souhaitent aider son fiancé. Elle caresse l'espoir que Nelson se réveille si l'investigateur qu'il connaît monte lui parler.

Cette éventualité la préoccupe fort et elle formule sa requête dès le début de la conversation.

À l'étage, dans une chambre qui jouxte celle de Penny, la forme immobile de Nelson Blakely repose sur un lit à baldaquin entouré de rideaux. La jeune femme conduit les investigateurs (et toute personne qui a manifesté l'intention de monter) à son chevet et, sans autre forme de cérémonie, tire vivement les tentures. Chaque investigateur perd 0/1 point de SAN devant le spectacle.

Blakely est vêtu d'un luxueux pyjama de soie bleue. Son visage est enflé et sombre. Ses lèvres sont tuméfiées et noirâtres, sa langue sort de sa bouche et ses yeux sont clos. Les draps se soulèvent lentement, mus par sa laborieuse respiration. Ses mains ont viré au violet sombre, avec des ongles intégralement noirs. L'investigateur qui connaissait Blakely auparavant remarque combien il est devenu lourd, alors qu'il était si mince à leur dernière rencontre. Il a l'air de peser plus de 100 kg, à présent. S'il en fait la remarque, Penny convient qu'elle a été surprise de voir combien il prenait du poids depuis qu'il était revenu chez elle. Mais elle dit aussi que le médecin l'a prévenue : ses blessures pourraient bien le faire un peu enfler.

Celui qui tente d'ouvrir les yeux hermétiquement clos du malade s'aperçoit avec horreur que les paupières se sont soudées et perd 0/1 point de SAN en s'en rendant compte.

Il va sans dire que Blakely ne répond à aucune sollicitation des investigateurs, au grand désespoir de Penny.

La jeune femme ne manifeste aucun dégoût devant l'apparence de Blakely. Elle s'y est peut-être accoutumée, mais elle



PENNY TILSTROM

aurait tout de même dû prévenir les investigateurs avant de tirer les rideaux.

Questionnée sur les conditions mentales et émotionnelles de Blakely avant son accident, elle répond qu'il était toujours prompt à perdre son sang-froid; mais elle tempère sa réponse en remarquant que la plupart des artistes ont une mentalité d'écorché. D'ailleurs, Nelson n'avait jamais usé de violence ou de menaces. Elle ajoute qu'au fil du temps, une idée était devenue chez lui de plus en plus obsessionnelle : retrouver, pour les racheter, les quatre tableaux qu'il avait vendus avant leur rencontre. Penny ne les a jamais vus, mais Nelson lui a affirmé qu'ils surpassent de très loin tous ses autres travaux. Il n'a compris que récemment à quel point ces œuvres pouvaient être capitales, et il désirait compléter la série avec une dernière toile immense destinée à devenir l'argument central de l'ensemble.

Penny peut fournir aux investigateurs le nom et l'adresse de l'hôpital où Blakely a été soigné. Il leur sera loisible d'y rencontrer le médecin qui s'en est occupé dès son arrivée aux urgences. Elle peut également leur indiquer le nom de l'officier de police qui avait été chargé d'enquêter sur l'accident. Il s'agit du Commissaire Anthony Ehrling. Enfin, elle a l'adresse de la mansarde dans laquelle l'artiste vivait au moment des faits, ainsi qu'une clé pour y entrer; elle a payé par avance le loyer des trois mois à venir.

Penny est à cent lieues de penser à faire une offre dans ce sens, mais au cas où les investigateurs réclameraient des honoraires, elle irait jusqu'à leur octroyer $ 35 par jour pour chacun et ce sans discussion. Mais s'ils se montrent plus gourmands, elle se met à marchander.

Penny Tilstrom

FOR 9	CON 9	TAI 9	INT 13	POU 11
DEX 12	APP 15	ÉDU 12	SAN 45	PV 9

Compétences : Anglais 75 %, Art (Chant) 55 %, Conduire Automobile 55 %, Crédit 85 %, Français 45 %, Histoire Naturelle 45 %, Marchandage 55 %, Monter à cheval 75 %, Nager 45 %.

Le commissariat de police

Quand les investigateurs se présentent au commissariat de police, ils apprennent que le Commissaire Ehrling est en vacances pour deux semaines en dehors de la ville. La réussite d'un jet en Droit ou en Persuasion autorise à prendre copie du rapport d'enquête (voir l'*Aide de Jeu n° 2*).

LE RAPPORT DE POLICE SUR L'AFFAIRE NELSON BLAKELY

...appelés sur les lieux, au 112 de l'avenue Folger, par Andrew Mallin, propriétaire de l'immeuble. A l'arrivée des enqueteurs, ce dernier se trouvait dans l'appartement à côté du corps inerte d'un homme qu'il a identifié ultérieurement comme étant Nelson Blakely. Un premier examen a révélé que les poumons de la victime étaient pleins d'eau. Une ambulance a été appelée. La respiration artificielle a été appliquée, sans résultat apparent.

L'enquête a montré que l'appartement était solidement verrouillé de l'intérieur et qu'il n'y avait aucun signe d'effraction. Les vêtements de la victime étaient trempés d'eau, ainsi que le lit sur lequel elle reposait. Cette eau était salée. Sa provenance n'a pas été déterminée.

Aide de Jeu n° 2

L'hôpital

En arrivant en salle des urgences, là où sont conservés les registres concernés, les investigateurs font la connaissance du médecin qui a pratiqué le dernier bilan de santé de Blakely avant que l'établissement ne le confie aux soins dévoués de Penny Tilstrom. Le Docteur Abraham Forrest est un homme franc et ouvert. Il déclare aux investigateurs qu'il a examiné le patient dès son arrivée à l'hôpital, vers 11 heures du matin. L'homme ne respirait plus et il s'est avéré que ses poumons étaient saturés d'un liquide transparent : de l'eau de mer, apparemment. Forrest, qui n'avait pas encore pris connaissance du rapport de police, présumait qu'il avait affaire à un noyé qui venait tout juste d'être repêché dans le port, aussi fit-il drainer l'eau et appliquer la respiration artificielle. Le pouls du noyé se remit à battre et l'homme recommença à respirer; mais le médecin craint fort que le manque d'oxygène temporaire n'ait irréversiblement altéré le cerveau. Deux jours plus tard, Nelson Blakely était toujours inconscient et Miss Tilstrom fut autorisée à l'emmener. Les pronostics de Forrest sont pessimistes; il a le sentiment que le malade n'a aucune chance d'amélioration. Il a bien essayé de le faire admettre à son ange gardien, mais Miss Tilstrom n'a rien voulu entendre.

Le studio de Blakely

Le studio de Nelson Blakely se trouve tout en haut d'un immeuble de cinq étages dans un quartier miteux de la ville. Après avoir péniblement escaladé cinq volées de marches étroites et crasseuses, les investigateurs mettent pied sur un palier exigu menant à une porte verrouillée. Derrière cette porte, une grande pièce unique, chichement meublée d'un lit et d'une chaise de bois. Des rouleaux de toile, des châssis, des esquisses, des pinceaux et autres fournitures d'artiste gisent pêle-mêle. Au centre de l'atelier, un chevalet soutient une grande toile masquée par une bâche. Si la visite a lieu de jour, la clarté que laisse filtrer la verrière est plus vive que nécessaire.

C'est dans ce lit aux draps élimés et souillés que fut trouvé Blakely. Une inspection de la literie montre des traces d'un dépôt blanc et cristallin sur les oreillers. Un jet réussi en Chimie permet de constater qu'il s'agit de sel marin (provenant de l'évaporation de l'eau qui a débordé des poumons de Blakely). Si un investigateur réussit un jet en Trouver Objet Caché alors qu'il examine les coussins, il déniche un petit fragment de feuille verte desséché. Un jet en Histoire Naturelle détermine qu'il s'agit de varech. Au cas où un PJ aurait l'idée de regarder sous le lit, il y trouverait également une réplique de quinze centimètres d'un talisman égyptien, présentant elle aussi des fragments de varech collés sur sa surface.

La comptabilité de Blakely gît parmi les diverses boîtes qui jonchent le sol — ce n'est en fait qu'une grande enveloppe de papier kraft, dans laquelle est fourré un tas de papiers dans le plus grand désordre. Il faut bien deux heures pour mettre au clair ce fouillis qui remonte à plusieurs années, à moins de réussir un jet en Comptabilité, auquel cas le tri n'est plus qu'une affaire de minutes. La plupart de ces paperasses sont sans intérêt, à l'exception de quatre reçus enregistrant le détail des ventes des paysages de Blakely. (Voir l'*Aide de Jeu n° 3*.)

Dans une autre boîte, les investigateurs dénichent la correspondance personnelle de l'artiste. Certains passages figurant dans une lettre écrite par un sculpteur local, Robert Baldridge, présentent un intérêt tout particulier (voir l'*Aide de Jeu n° 4*). Baldridge fera encore parler de lui dans cette aventure. Au fond de la boîte, il y a aussi une enveloppe brune qui contient

Reçu

Date 12/1

Article "L'ANCIENNE YUGGOTH"

Prix $100

Vendu à A. Stimson
3112 Huntington Ave.
App. 419

Reçu

Date 26/4

Article "L'aube de R'lyeh"

Prix $75

Vendu à E. Bancroft
113 Asbury Blvd..

Reçu

Date 12/2

Article "Crépuscule sur New York"

Prix $300

Vendu à Mr & Mrs B.E. Biggs
1414 Park Ave.
#1130

Reçu

Date 28/2

Article "Destin"

Prix $225

Vendu à Reggie Van Statler

Aide de Jeu n° 3

La lettre de Baldridge

Mon cher Nelson,

Je n'arrive pas à croire que tu prends cette histoire de rêves tellement au sérieux ! Bien sûr, bien sûr, nous avons tous plus ou moins exploité une image rêvée pour donner un coup de pouce à l'inspiration. À dire vrai, mes dernières sculptures suivent une ligne dont l'idée m'est venue dans un rêve. Mais de là à s'en remettre complètement à l'activité onirique comme unique source d'inspiration. Tu ne me feras pas admettre que tu y crois réellement ! Et d'ailleurs, je ne recommanderais le procédé à aucun artiste digne de ce nom ! Et ces sornettes, à propos d'une conversation avec Pickman ? On dirait que tu lui as parlé hier. Mais enfin, le type a disparu depuis des années ! Et si tu veux mon opinion, il a dû se suicider.

Quant à la vertu prémonitoire du rêve. On dirait que tu n'as jamais rien lu ! Tu ne connais donc pas Freud ? Mais peut-être que tu n'en as même pas entendu parler, à voir la façon dont tu te terres : dans le sale petit trou que tu t'es creusé. Peu importe, tout cela est bon pour les sorciers guérisseurs et les barbares primitifs et, Dieu merci, nous n'en sommes plus là de nos jours.

Salutations sceptiques,

Roger Baldridge.

Aide de Jeu n° 4

La lettre de Pickman

...et c'est ainsi que pour des raisons de santé j'ai résolu de me retirer, en quelque sorte, et de m'en aller de la région de Boston, probablement pour toujours. Vous savez comment m'atteindre là où je serai. Venez souvent me rendre visite ; mais surtout, n'oubliez pas de porter le signe d'Égypte lorsque vous viendrez ! Je joins une photographie de moi (et de mon ami Eliot) prise il y a déjà quelque temps, lorsque ma santé était meilleure.

Aide de Jeu n° 5

Lettre de Blakely à Baldridge

...et Pickman m'a expliqué comment le rejoindre. J'ai possédé autrefois une peinture que j'aurais pu utiliser pour lui rendre visite, mais je l'ai vendue pour avoir quelque argent. Combien je serais heureux de la récupérer, à présent !

Aide de Jeu n° 7

une lettre jaunie accompagnée d'une petite photographie représentant Pickman, le maître de Blakely (voir les *Aides de Jeu n° 5*, ci-contre et *6*, page suivante).

Les investigateurs peuvent désirer jeter un œil sur la toile dissimulée. Qu'ils retirent carrément le tissu qui la recouvre ou qu'ils se contentent de regarder dessous, le résultat est le même : une perte de 0/1D2 points de SAN. La peinture est loin d'être achevée. L'arrière-plan, d'inspiration surréaliste, a été brossé en premier. La scène représente un lac parfaitement immobile, entouré de ruines de temples antiques : colonnes brisées et statues étrangement décapitées. Le morne lac force l'attention de l'observateur comme une menace latente. Un jet réussi en Savoir Onirique révèle que ces lieux se trouvent quelque part dans les abîmes obscurs de l'horrible Monde Inférieur des Contrées du Rêve. Dans le lointain, on aperçoit des pentes escarpées.

Les déboires de Robert Baldridge, sculpteur

Baldridge est un sculpteur de renommée locale. Il est l'auteur d'une lettre que les investigateurs sont susceptibles d'avoir découverte parmi la correspondance de Blakely; cette missive débattait du rêve et d'autres sujets.

Si on le lui demande, Baldridge consent à une entrevue. Les investigateurs trouvent un homme arrogant, voire dédaigneux des inspirations artistiques de Blakely. Il apporte peu d'éléments nouveaux en ce qui concerne ce dernier; mais il leur rappelle que lors de la dernière conversation qu'il a eue avec lui, le peintre avait prétendu s'être entretenu avec l'esprit de Richard Upton Pickman, un artiste disparu depuis longtemps, et sans doute mort. "J'ai l'impression que Blakely est parti pour le rejoindre; pas vous?", dit le sculpteur en riant. "Ils étaient aussi timbrés l'un que l'autre!"

"Au fait", continue-t-il, en se dirigeant vers une statue enveloppée dans un vaste tissu, "que pensez-vous de ça?" Il tire la housse, révélant une sculpture d'habile facture, représentant un homme, grandeur nature, dans le style de la statuaire grecque, mais décapité.

"J'appelle ça ma Période Sans Tête", dit Baldridge avec quelque cynisme. "Les rupins sont ravis de s'offrir ça pour deux briques! Alors, qui peut dire qui est timbré, hein?" Sur quoi, il part d'un nouveau rire gras.

Baldridge s'enfonce dans ses médiocres tentatives d'humour blasé, jusqu'à ce que les investigateurs se rendent compte qu'il n'y a rien de plus à en tirer. Il est en possession de la dernière lettre que Blakely lui a écrite, mais si ses visiteurs ne lui remettent pas ce fait en mémoire, il n'en parle pas. S'ils le lui rappellent, en revanche, il s'en défait de bon cœur. Voir l'*Aide de Jeu n° 7* (page précédente).

Peu après que les investigateurs ont à la fois pris contact avec Baldridge et avec les occultistes, Jerry trouve l'atelier et assassine le sculpteur. Les détails du meurtre s'étalent dans un journal du matin (voir l'*Aide de Jeu n° 8*). Si, par suite, les investigateurs se présentent au poste de police, ils y trouvent la seule pièce à conviction ramassée sur les lieux du crime : un petit talisman qui a servi de boucle d'oreille. S'ils ne l'ont pas encore, c'est maintenant qu'ils peuvent obtenir la lettre de Nelson Blakely, soit par le biais de la police, soit qu'ils tombent dessus en enquêtant sur la scène de l'assassinat.

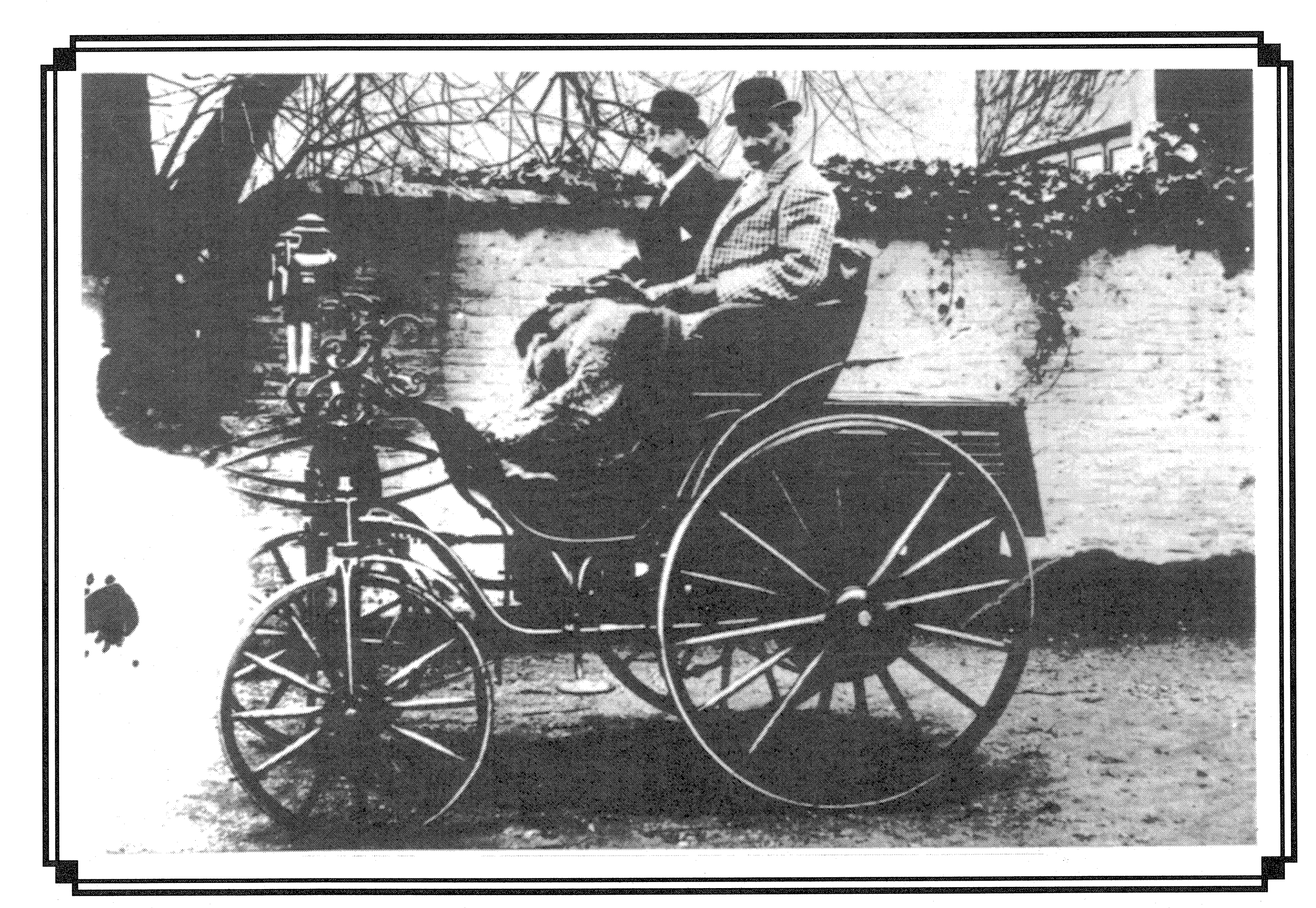
Sur la piste des peintures

Les reçus ne sont pas numérotés, pas plus qu'ils ne mentionnent les dates de vente des tableaux. Il n'y figure que les noms et adresses des acheteurs. L'ordre dans lequel les investigateurs s'en occuperont est indifférent; il n'existe aucune raison particulière pour enquêter sur l'un d'entre eux en priorité.

Les quatre peintures produisent le même effet lors de la première vision de leurs paysages oniriques : une étrange sensation de répulsion et la perte de 0/1 point de SAN. De plus, les investigateurs apprendront que chaque tableau peut conduire dans une zone du monde des rêves, des sinistres Contrées du Rêve de Yuggoth aux terriers proches de la Plaine des Goules.

Si les investigateurs négligent de rechercher ces peintures, Penny Tilstrom se charge de le leur suggérer dans l'espoir que Nelson guérisse en les retrouvant.

Aide de Jeu n° 6



PICKMAN (À DROITE) ET UN AMI

"L'ancienne Yuggoth"

Vendu à : A. Stimson
3112 Huntington Ave., #319.

À la lecture de ce nom, un investigateur réussissant un jet en Occultisme subodore qu'il s'agit probablement d'Adrian Stimson, un étudiant en sciences occultes qui écrit parfois des articles dans des magazines. Sa réputation locale est relativement bonne (tout au moins, en ce qui concerne les occultistes); il n'est pas associé à des individus trop excentriques. Ses études sont une science à ses yeux et non une sublime quête d'arcanes mystérieux.

En se rendant à l'adresse figurant sur le reçu, les investigateurs trouvent un immeuble résidentiel d'un standing moyen, situé dans un quartier de classe très moyenne. Ils ont l'heureuse surprise d'y dénicher un ascenseur dans l'entrée exiguë, ce qui leur épargne de grimper à pied jusqu'au quatrième étage, au prix d'un pourboire pour le liftier. Un coup discret à la porte d'Adrian Stimson et une voix claire s'écrie à l'intérieur : "Qui est là ?". La plupart des réponses s'avèrent satisfaisantes et la porte s'ouvre sur un homme mince et de haute taille, dont les vêtements noirs contrastent avec son teint pâle. Si les investigateurs mentionnent l'accident de Blakely, il les invite à entrer pour en parler. Installés sur le divan et les sièges du petit trois pièces, ils ont alors le loisir d'examiner l'endroit pendant que leur hôte s'affaire dans la cuisine pour préparer du thé ou du café.

L'appartement est surchargé. Des livres recouvrent la majorité des murs et un grand bureau de bois obstrue complètement une extrémité de la pièce. Le dessus est encombré par des livres ouverts, des feuilles volantes et une machine à écrire usagée. Clichés : sur un coin de la table de travail, un crâne humain sert de bougeoir et un hibou empaillé perché sur une branche accumule stoïquement la poussière. D'autres curiosités sont exposées : un lézard séché posé sur une étagère de livres, un petit serpent lové sur lui-même dans un flacon de formol, nombre de petites sculptures et autres objets étranges. Les ouvrages sur les rayons sont principalement des travaux historiques et occultes, mêlés à une collection impressionnante de nouvelles russes traduites en anglais.

Une peinture est suspendue à un mur : c'est un curieux paysage désertique, dans lequel le sol est jonché de cristaux aux formes aiguës. Dans le lointain, on aperçoit un mystérieux temple étranger. Pas de titre, mais une signature : N. Blakely. Stimson ne tarde pas à venir s'asseoir parmi ses invités.

Stimson étire sa maigreur sur plus d'un mètre quatre-vingts et son habitude de se vêtir de noir accentue cet effet dégingandé. Sa longue chevelure est également aile de corbeau et ses yeux sombres semblent luire d'un éclat surnaturel. Il rit rarement et, d'ordinaire, en un moment où personne d'autre ne le fait.

UN ARTISTE LOCAL A ÉTÉ ASSASSINÉ

BOSTON — Le sculpteur Roger Baldridge a été retrouvé aujourd'hui décapité dans son studio. La police n'a encore appréhendé aucun suspect pour ce meurtre effroyable.

Les forces de l'ordre sont intervenues au 1662, Whitehead Avenue, sur les instances d'un client qui, incapable de joindre Baldridge, avait jeté un coup d'œil par une de ses fenêtres; il avait alors aperçu la silhouette prostrée de l'artiste.

Le corps décapité de ce dernier gisait dans une mare de sang, lacéré de blessures béantes. Aucun indice n'a été découvert lors de la fouille des lieux, mis à part une fenêtre ouverte. Au début, les policiers doutaient de l'identité de la victime. Mais en enlevant la bâche d'une statue en cours d'achèvement, ils découvrirent avec effarement la tête de Roger Baldridge : elle avait maculé de sang le corps de pierre nu et complétait tragiquement cette sculpture représentant un homme sans tête.

On pense que le tueur est également responsable d'un autre meurtre perpétré plusieurs mois auparavant, et on le suspecte encore d'autres crimes. Il s'agirait d'un homme d'une trentaine d'années environ, qui serait particulièrement robuste. On le considère comme extrêmement dangereux.

Quiconque détiendrait une information concernant cet assassinat est prié de se mettre d'urgence en rapport avec la police

Aide de Jeu n° 8

Adrian Stimson

FOR 10	CON 11	TAI 14	INT 17	POU 18
DEX 11	APP 12	ÉDU 14	SAN 60	PV 13

Compétences : Anthropologie 20 %, Archéologie 15 %, Astronomie 25 %, Bibliothèque 60 %, Esquiver 22 %, Histoire 80 %, Histoire Naturelle 25 %, Hypnose 85 %, Médecine 35 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 80 %, Psychanalyse 15 %, Psychologie 65 %.

Adrian Stimson a fait la connaissance de Nelson Blakely dans un café, deux ans auparavant. Les deux hommes se découvrirent des intérêts communs pour les choses du surnaturel et se revirent maintes fois pour converser. Lors d'une de ces rencontres, Blakely évoqua incidemment sa vaine tentative pour avoir accès au *Livre d'Eibon* de l'Université d'Harvard. Stimson lui dit alors qu'il possédait un ouvrage anonyme ressemblant fort à celui qu'il venait de décrire. Il lui prêta son exemplaire, et grâce à cette inspiration, Blakely devait créer les quatre toiles que les investigateurs recherchent actuellement. Stimson déclare que Blakely ne lui a jamais rendu le volume. (C'est un mensonge : effrayé par le pouvoir de ce livre, Stimson ne souhaite pas le prêter sans discernement. Il le conserve soigneusement dans la table de nuit qui se trouve au chevet de son lit.)

Blakely était pressé par des circonstances financières désastreuses, explique Stimson : il fut forcé de vendre ses tableaux, bien que haïssant l'idée de s'en séparer. Stimson en acheta un; c'était le dernier de la série, mais pas le dernier vendu. Le voici à présent suspendu à ce mur. L'œuvre est intitulé : "L'Ancienne Yuggoth". Stimson n'a vu Blakely qu'une ou deux fois durant les six derniers mois, et chaque fois, il lui a paru nerveux et surmené. Blakely avait perdu beaucoup de poids et sa conversation revenait incessamment au fait qu'il devait racheter les quatre paysages. Stimson lui assura qu'il était d'accord pour lui revendre la toile dès qu'il voudrait, mais lui conseilla vivement de prendre des vacances et d'oublier un peu ces peintures quelque temps.

Si les investigateurs ont la présence d'esprit de lui soumettre les autres reçus, celui qui porte le nom de E. Bancroft lui inspire quelques commentaires. Il explique qu'il s'agit d'Evelyn

EXTRAITS DU LIVRE D'EIBON

...et il est dit qu'un autre royaume existe au-delà du monde ordinaire, qui attend ceux qui osent y pénétrer. Il en est beaucoup qui ont essayé des drogues et des herbes, d'autres me recommandent d'user du mesmérisme pour voyager dans ces bizarres et lointaines contrées. En leur sein, il y a beaucoup à apprendre, et de première main... d'autres ont cité Rhydagand, le grand artiste, il lui suffisait de peindre un tableau représentant l'endroit où il aspirait à voyager : en s'endormant près de l'image, il était transporté par magie en ce lieu... ceux qui vont voyager là, dans les terres les plus obscures de cet étrange monde, ceux-là feront bien de se munir d'une protection contre les hideux habitants à face de chien de ce royaume maudit. Cette protection est offerte en partie par ce talisman de l'ancienne Égypte dont parle le savant, qui est plus ou moins révéré par ces bêtes qui hantent les terriers pestilentiels dont ce pays est criblé... cet homme étrange, voyageur en d'autres royaumes, m'a raconté l'histoire de Ghadamon. Comment cette chose engendrée de la chair de cerveaux humains reposait en secret au fond d'un grand lac en un terrifiant monde de ténèbres et comment elle y demeurerait pendant des éternités, se nourrissant, croissant et attendant. Cet homme affirma que la venue de Ghadamon était proche. Je l'ai jugé fou, mais peu après, il fut assassiné par Celui qui Vient de l'Orient...

Aide de Jeu n° 9

Bancroft, une autre occultiste qui habite à l'autre bout de la ville. Il leur conseille de se méfier de cette femme, car elle est entourée de toute une bande de disciples. D'après lui, ces derniers sont "dérangés", et leur groupe peut représenter une réelle menace.

Stimson est quelque peu paranoïaque. Si les investigateurs veulent qu'il se livre d'avantage, ils doivent réussir un jet en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu afin de le rassurer en lui montrant qu'il est en présence d'amis bien informés. Il ajoutera peut-être alors quelques informations, à votre gré.

Stimson est convaincu qu'il est arrivé quelque chose de mystérieux à l'artiste, quelque chose qui n'est pas de ce monde. Il a beau être passablement versé en matière d'occultisme, il ne possède qu'une connaissance superficielle du Mythe de Cthulhu, provenant principalement de l'exemplaire sans titre du *Livre d'Eibon* qui est en sa possession. Il a le sombre pressentiment que la tragédie qui a terrassé Nelson Blakely a un rapport avec cet ouvrage; bien qu'il ait initialement prétendu que ce dernier n'était jamais revenu entre ses mains, il se peut qu'à présent il admette le contraire.

Par ailleurs, Stimson a fait une découverte concernant le tableau "L'Ancienne Yuggoth". Faisant appel à des techniques d'autohypnose pour tenter d'accomplir le voyage interplanétaire, il est parvenu, une fois, à entrer dans la scène peinte et s'est enfoncé dans le désert d'un autre monde qu'elle représente. D'emblée, il pensait visiter l'étrange bâtiment dont il apercevait les flèches dans le lointain. Mais l'effroi ne tarda pas à le gagner et il s'enfuit pour se réfugier dans son monde familier. Depuis, il n'a pas réédité la tentative. S'il était donné à un rêveur confirmé de dormir dans la même pièce que cette peinture (ou qu'une des trois autres), il s'apercevrait qu'il lui est possible de pénétrer dans ce qu'elle dépeint. Stimson émet l'hypothèse qu'il en va de même pour les autres paysages oniriques, mais il avertit les investigateurs que cela pourrait s'avérer terriblement dangereux.

Si cela vous arrange, Stimson peut très bien se joindre aux investigateurs pour se rendre dans les Contrées du Rêve. Il ne les a jamais visitées, exception faite de l'unique voyage qu'il a accompli dans le tableau; mais il apprend vite. En tout cas, il refuse catégoriquement de retourner dans l'univers de "L'Ancienne Yuggoth"; en revanche, il sera peut-être désireux de tenter l'expérience avec une autre peinture.

Les investigateurs peuvent encore tenter d'inciter Stimson à exercer ses talents d'hypnotiseur sur la Chose qu'est devenu Blakely dans son lit; ce dernier parlera alors brièvement des Contrées du Rêve. Il vous appartient de déterminer quels indices peuvent être mis à jour de cette façon, mais les investigateurs verront leurs questions demeurer sans réponse; tout ce qu'ils peuvent faire, c'est écouter ce que dit Blakely. S'ils n'ont pas eu la perspicacité de saisir qu'il leur serait utile de trouver la Goule qui fut Pickman, l'esprit torturé de Blakely le leur souffle.

Le Livre d'Eibon

Cette version est une traduction du dix-neuvième siècle, effectuée par un Anglais anonyme. Il faut réussir un jet en Anglais pour pouvoir consulter utilement l'ouvrage. Une lecture en diagonale suffit aux investigateurs pour relever certains passages particulièrement intéressants pour eux (voir l'*Aide de Jeu n° 9*). L'exemplaire que possède Stimson est en piteux état; il lui manque les pages de garde ainsi que la fin. Également absentes, les notes primordiales qui concernent le sortilège "Conjuration Onirique". Les deux autres exemplaires disponibles évoqués dans ce scénario sont en meilleur état et comprennent ce sort. L'un se trouve à la Bibliothèque d'Harvard, l'autre appartient à un certain Dr Zeus décrit par la suite.

Le sujet onirique de "L'Ancienne Yuggoth"

Dès l'abord, le spectateur est frappé par la morne tristesse qui émane de cette scène, un vaste désert aux couleurs surnaturelles. Des formations cristallines irrégulières crèvent le sable de corail selon des angles hasardeux. La lumière diffusée par un soleil de la taille d'une tête d'épingle dans un ciel d'un noir violacé danse sur les surfaces bizarrement angulées des cristaux. Le seul élément qui vient rompre la stérile monotonie du paysage est un temple dressant ses flèches singulières, minuscule silhouette dans le lointain.

Stimson n'a jamais entendu parler de Yuggoth, et il n'en connaît pas la signification. Blakely lui a dit un jour que la peinture était supposée être une représentation d'un monde infiniment éloigné en un temps depuis longtemps révolu.

Un rêveur ayant quelque expérience a la possibilité de pénétrer dans le tableau s'il le désire : il lui suffit de dormir dans la même pièce et de le souhaiter. Quant à ceux qui ne sont jamais entrés dans les Contrées du Rêve, il leur faut se faire hypnotiser par Stimson, prendre des drogues appropriées ou se soumettre à quelque autre traitement aux effets analogues. Les investigateurs qui entrent dans la peinture se retrouvent plantés dans le sinistre désert, et surpris, peut-être, par le froid mordant qui y règne. Ils mourraient probablement d'y être exposés, si ce n'était pas qu'un rêve. Près d'eux, une ouverture rectangulaire reste béante et ils aperçoivent vaguement le monde réel de l'autre côté; c'est le point d'accès dans la peinture, et c'est par là que les rêveurs devront s'en aller. Peu de choses en ce lieu, mis à part le temple lointain en toile de fond, à plusieurs heures de marche.

En approchant du temple, les investigateurs s'aperçoivent qu'il est constitué d'une structure centrale d'environ vingt-cinq mètres de haut, de forme octogonale et coiffée d'un grand dôme de cristal étincelant. Cette structure est flanquée de quatre tours élancées, sans fenêtres, s'achevant en des versions réduites du grand dôme. Des kilomètres de tubulures transparentes de trente centimètres de diamètre relient les diverses tours au bâtiment central et entre elles; des fluides

épais affectant diverses couleurs éteintes et consistances sont pompés en permanence avec des pulsations rythmiques le long de ces tubes. Tout autour du bâtiment central, une échelle délicate s'enroule en plusieurs loves aboutissant à un balcon qui entoure le bord inférieur de la grande coupole. En haut des marches, une étroite ouverture angulaire constitue l'unique accès vers l'intérieur que les investigateurs peuvent découvrir.

S'ils montent le long des degrés et pénètrent dans le dôme, ils se retrouvent perchés sur une galerie qui entoure le haut du bâtiment. En s'approchant du balcon pour regarder en bas, ils voient quatre des odieux Mi-Go, les Fungi de Yuggoth, assemblés autour d'un grand globe translucide approchant les quatre mètres de diamètre monté sur un socle noir et luisant, au centre de la salle. La sphère est à moitié pleine de liquides opaques, pompés par des douzaines de tubes flexibles qui courent entre elle et le sol. Divers tubes fléchissent de loin en loin, déversant leur liquide dans la mixture s'agitant dans le globe. Chaque fois, la couleur et la texture changent. Sur une table de pierre non loin des Fungi, un cylindre de métal brillant est posé; il est dressé sur sa base et son couvercle est dévissé, alors que les câbles qui l'avaient relié à une petite machine restent pendants, apparemment inutiles à présent.

Sur l'un des côtés de la pièce se tient un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath; il est cerné par quatre grands cristaux au sinistre éclat vert posés sur le sol. Il ne fait aucun mouvement, ses tentacules fibreux se dressant quasiment tout droit sur son ignoble tronc, comme victime d'un terrible choc. Il tressaille, pris dans les radiations des cristaux verts.

Les témoins de la scène doivent effectuer deux jets de SAN; un pour le Sombre Rejeton (1D3/1D20) et un pour les Fungi (0/1D6). Si un rêveur est frappé de démence, même passagère, il hurle d'horreur et se met immédiatement à fuir le bâtiment, attirant ainsi les Fungi rassemblés au-dessous. Ceux-ci se ruent sur une porte et les investigateurs qui seraient restés peuvent entendre les crustacés hideux jouant des pinces dans un escalier intérieur en s'efforçant d'atteindre les intrus. Le Sombre Rejeton n'a pas bougé et reste inerte dans son champ de radiations lumineuses.

Il faut un certain temps pour regagner le portail à pied et les Fungi peuvent, en volant, rattraper facilement les humains plus lents. Ils n'ont pas d'autre arme que celle que leur a donnée leur nature. Ils attaquent les investigateurs jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit terrassé. Ils fuient alors, retournant vers le temple, ce qui permet aux investigateurs de s'échapper. Si, en revanche, les investigateurs ne font aucun bruit, ils peuvent ne pas être remarqués et contempler sans déboires ce qui se passe depuis le balcon.

Les quatre Fungi surveillent le globe intensément. Au bout de quelques instants, ils tirent de dessous la table une vasque peu profonde et large de trois mètres, ainsi qu'un appareil d'où sort une lame à l'éclat cruel. Tous deux sont faits d'un métal jaune, couvert de gravures, sauf la lame qui semble constituée de la même substance que les cristaux verts à l'étrange lueur qui cernent et retiennent prisonnier le Sombre Rejeton. Trois Fungi traînent la vasque, le dernier se saisit de l'appareil; tous s'approchent du captif rigide et immobile. Lorsque le Mi-Go qui porte l'appareil pénètre dans la zone lumineuse, un frisson parcourt le prisonnier. Un seul instant d'hésitation, et le Mi-Go plonge la lame dans les entrailles du Sombre Rejeton en tailladant vers le bas. Une liqueur épaisse et grumeleuse d'un jaune écœurant jaillit de la blessure. Les autres Fungi la recueillent dans la vasque. Le Sombre Rejeton devient de plus en plus flasque et grisâtre au fur et à mesure que le liquide visqueux sort de la blessure, tombant dans le récipient avec un glouglou grotesque. Le spectacle coûte 0/1D3 points de SAN.

Le Sombre Rejeton mort, le liquide cesse de couler. Sans perdre un instant, les officiants qui transportent la vasque l'amènent vers le globe et ils en font basculer tout le contenu sans cérémonie dans le liquide bouillonnant. En l'affaire de quelques secondes, le mélange devient parfaitement transparent; on voit alors nettement que la sphère est vide, à l'exception du liquide.

Un des Mi-Go s'approche à présent du cylindre de métal; il en extrait une chose qui ressemble fort à un cerveau humain encore vivant et palpitant (encore 0/1 point de SAN de perdu) et la place dans le globe. Le liquide doit avoir une gravité exceptionnellement élevée, car la chose flotte alors à environ cinquante centimètres en dessous de la surface. Les Fungi prennent ensuite sous la table une perle de la taille d'un œuf; ils la mettent également dans la sphère, à un mètre approximativement du cerveau. Ils commencent alors à osciller et leurs têtes changent de couleur avec rapidité. La perle entame une lente rotation, qui se mue en un tournoiement de plus en plus vif, jusqu'à ce qu'elle commence à se métamorphoser et à changer de couleur. La rotation cesse; les investigateurs peuvent voir qu'il y a maintenant une forme vivante qui remue; mais de là où ils se trouvent, il leur est impossible de distinguer à quoi ressemble la petite créature.

En revanche, ils voient très bien que la chose nage faiblement dans le liquide au-devant du cerveau, sur lequel elle se jette avec une férocité inattendue. La petite forme commence à dévorer la masse rosée et le fluide rougit du sang qui se répand en nuages carminés au sein de sa masse. Pendant une demi-heure, la scène ne varie plus, et durant tout ce temps, les Fungi poursuivent leur "danse". Si les investigateurs patientent encore, ils voient les tuyaux raccordés au globe frémir et fléchir; le liquide bouillonne et s'éclaircit. Les Fungi interrompent alors leur balancement et se rapprochent du globe pour observer de près leur œuvre. Le fluide devient parfaitement translucide et les investigateurs aperçoivent une chose de grande taille flottant à l'intérieur, une chose brune, striée d'un bleu putrescent. Elle nage, avec une lente ondulation, et parfois, son corps émet de longs pseudopodes fibreux qui se collent aux parois du globe, lui permettant de se tirer plus loin. Si les investigateurs n'ont pas encore été découverts, ils entendent soudain un bruit sec qui résonne à leurs oreilles avec une force insoutenable; il est accompagné d'un murmure insistant dans lequel le nom "Ghadamon" revient avec insistance. Ils s'éveillent soudain, ils sont sur leurs sièges, et Adrian Stimson claque frénétiquement des doigts devant leur visage, l'air inquiet.

Un jet en Mythe de Cthulhu effectué au cours de la scène ou après son achèvement révèle que les cristaux verts ainsi que la lame de l'appareil semblent bien avoir été fabriqués à partir d'une chose que les ouvrages du Mythe nomment "La Graine d'Azathoth". Elle y est décrite comme un outil dont les Fungi de Yuggoth et les insectes de Shaggaï se servent pour harceler et mater les serviteurs de certains Dieux Extérieurs. Un deuxième jet en Mythe de Cthulhu permet d'identifier la chose formée dans le globe : il s'agit d'une créature majeure en puissance, voire d'un Grand Ancien. Un troisième jet réussi à propos du nom "Ghadamon" fait que l'investigateur se souvient de fragments épars de la légende de Ghadamon. Vous pourrez tirer ces bribes des passages contenus dans l'*Aide de Jeu n° 9*.

Si les rêveurs passent à l'offensive et parviennent à vaincre les quatre Fungi, ils ont le loisir de fouiller le bas du bâtiment. Au cas où les cristaux à l'étrange lueur seraient déplacés ou endommagés (ils peuvent être fracassés, au même titre que n'importe quel minéral), le Sombre Rejeton serait libéré, et avec l'ingratitude qui caractérise son engeance, il attaquerait les investigateurs. Quant au globe transparent, il résiste à tout ce que les investigateurs peuvent tenter de lui faire, de même que les tubes flexibles qui en sortent. Celui qui se montre assez stupide pour aller tremper la main dans le liquide souffre mille morts jusqu'à ce qu'il parvienne à l'en retirer; il constate alors qu'elle est complètement desséchée et inutilisable. Le mal disparaît lors de son voyage suivant dans les Contrées du Rêve.

Il n'y a pas grand-chose de plus à voir dans cette salle, à part un étroit escalier de pierre menant à une crypte humide qui semble d'une incommensurable ancienneté. Ses parois sont couvertes de fresques, décrivant comment on crée une de ces terribles choses dont les rêveurs viennent de voir un exemplaire, comment elle est placée sous l'eau; et enfin, sur une dernière image, comment une forme gigantesque de la même créature rampe au fond d'un océan. Un jet réussi en Savoir

Onirique permet alors de comprendre que les premières peintures montrent les Contrées du Rêve mais que la dernière dépeint le Monde de l'Éveil. Celui qui comprend le hideux secret que les fresques laissent deviner perd 0/1D3 points de SAN.

"Crépuscule sur New York"

Vendu à : Mr. et Mrs B.E. Biggs
1414 Belden Ave. #1130

Un jet réussi en Connaissance et en Idée permet de faire le rapprochement entre ce nom et l'adresse tape-à-l'œil, pour conclure qu'il s'agit de Boswell Biggs, homme particulièrement arrivé et propriétaire d'une énorme entreprise de fret de Boston.

À l'adresse indiquée se trouve un appartement chic, propriété du couple fortuné. Si les investigateurs s'y présentent, c'est une bonne qui leur ouvre la porte. Elle appelle Mrs Biggs, qui s'avère être une femme d'une quarantaine d'années, grande et d'allure impressionnante. Elle leur refuse d'entrer chez elle, mais accepte de répondre sur le seuil à quelques-unes de leurs questions. Elle reconnaît avoir eu la toile en sa possession; mais son mari étant d'un goût particulièrement difficile, elle a été contrainte de la revendre à un marchand de tableaux local, dont elle veut bien fournir l'adresse. Pendant cet échange verbal, les investigateurs peuvent apercevoir à l'arrière plan un homme, supposé être Mr. B.E. Biggs, solidement attaché à son fauteuil avec une bonne longueur de corde, un peignoir de bain jeté sur ses épaules. Les investigateurs ne manquent pas non plus de remarquer la collection de masques et de fouets qui orne les murs. Ils n'obtiennent pas d'autre renseignement sur la peinture; et s'ils décident de secourir l'homme ligoté, ils vont s'apercevoir qu'ils font en fait irruption dans une scène domestique (plus ou moins) paisible et risquent fort d'avoir maille à partir avec la police. À moins que l'un d'eux ne parvienne à amadouer le couple envahi et outragé grâce à un jet réussi en Persuasion, ils pourraient bien se retrouver perdus dans les méandres d'un procès fort coûteux.

À la galerie d'art, les investigateurs apprennent que la toile est restée exposée quelque temps sans trouver acquéreur, puis qu'elle fut soldée (avec une perte considérable) à un marchand de moindre importance situé à l'autre bout de la ville. Ils n'ont aucun mal à obtenir son adresse.

La seconde boutique s'avère être celle d'un petit bouquiniste, dans un quartier modeste. Le vendeur se souvient bien du tableau et de la personne à qui il l'a vendu : c'est un vieillard, que l'on appelle Jacob et qui habite à quelques immeubles de là. Un coup d'œil à l'intérieur de la boutique permet d'entrevoir plusieurs piles d'écrits, dits pornographiques, actuellement interdits à la vente à Boston et dans tout le reste des États-Unis, dont les œuvres de D.H. Lawrence, James Joyces et consorts.

L'immeuble dans lequel loge Jacob est d'une crasse et d'une misère à peine croyables. Pour atteindre son appartement au troisième étage, les investigateurs doivent se frayer un chemin le long des marches parmi des clochards assoupis et diverses épaves humaines au regard plus ou moins meurtrier. Après avoir frappé à la porte, ils entendent distinctement un nombre impressionnant de loquets, verrous et targettes que l'on repousse derrière le battant; enfin, la porte s'entrouvre, solidement maintenue par une chaîne de sécurité. Par l'entrebâillement, les investigateurs voient poindre le visage sale et ratatiné d'un vieillard. Les miettes témoignant de l'interruption de son repas sont accrochées à son menton hirsute. Son haleine empeste et il semblerait que son dernier bain remonte à quelques mois déjà.

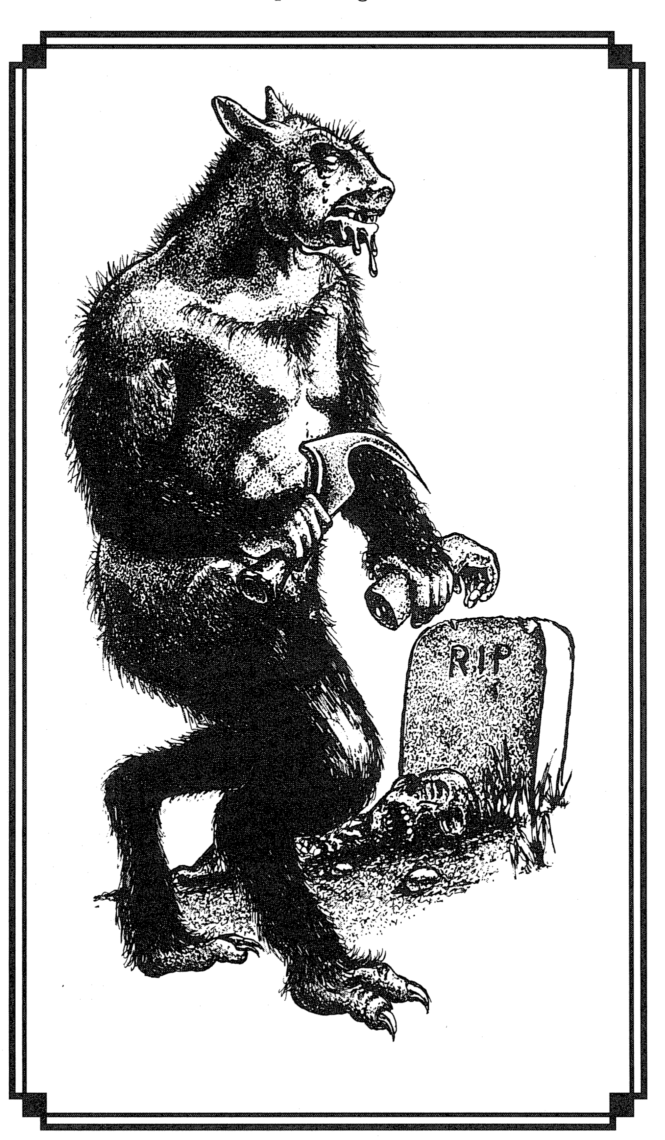
Jacob est absolument ravi de faire entrer les investigateurs pour leur montrer son trésor; il leur explique que parmi les gens qui l'entourent ici, rares sont ceux qui apprécient le grand art.

Les seuls meubles de son minable appartement constellé de chiures de mouches sont une petite chaise, une plaque chauffante, un matelas et une vieille table qui sert de présentoir pour le tableau. Il a disposé un drap autour de celui-ci en guise de cadre, et deux chandelles fichées à chaque bout de la table, lui faisant face.

Jacob voue un amour fanatique à cette toile; il peut pourtant se laisser convaincre de s'en séparer, pour peu qu'on lui offre $200 ou plus (il n'a jamais vu autant d'argent à la fois.). Il reste alors planté au beau milieu de la pièce, l'air misérable, l'argent à la main, et il contemple les investigateurs qui lui ravissent son trésor sans avoir le cœur d'essuyer les larmes qui roulent sur la peau raide de ses joues. Le lendemain, il décide qu'il s'est trompé; il entreprend alors de traquer les investigateurs dans leurs foyers ou leurs bureaux en brandissant l'argent qu'ils lui ont donné. Sans aucune considération pour leurs activités en cours, il s'accroche à leurs basques, les suppliant de lui revendre le tableau. Il est parfaitement inoffensif, mais retrouver son trésor est devenu une obsession pour lui; aussi poursuivra-t-il les investigateurs avec assiduité tout au long de cette aventure (et peut-être plus longtemps encore), faisant irruption dans les endroits les plus saugrenus et au pire moment, implorant qu'on veuille bien lui revendre la seule chose qui lui est précieuse.

Le sujet onirique de "Crépuscule sur New York"

Il s'agit d'une vue de la cité au coucher du soleil, entre chien et loup. Les gratte-ciel de la métropole écorchent les nuées rougeoyantes de l'arrière-plan; sur le devant de la scène, plusieurs Goules sont accroupies, lorgnant l'observateur d'un œil



GOULE À SON FESTIN

féroce tout en lui tournant le dos. Manifestement, elles s'apprêtent à violer une sépulture toute fraîche.

La première vision de cette peinture coûte 0/1 point de SAN (il en va de même pour toutes les autres). Si quelqu'un connaît Richard Upton Pickman, l'artiste autrefois célèbre de Boston qui disparut dans des circonstances mystérieuses, il reconnaît dans ce tableau de nombreuses réminiscences de son œuvre.

À l'instar des autres tableaux de la série, un rêveur avec quelque expérience pourrait, en dormant dans la même pièce que cette toile, entrer dans l'univers qu'elle dépeint. Il est facile pour les rêveurs de ramper de pierre tombale en monument, à l'insu des Goules. Ils peuvent entendre distinctement les odieux glapissements de ces bêtes hideuses. "Pas de chance pour Blakely, hein?", grogne l'une. "Pickman en a été malade quand il a appris", aboie une seconde voix. Sur ce, les Goules se jettent à terre, fouissant furieusement pour déterrer leur pitance. Si un investigateur signale sa présence aux pilleuses de tombes, elles tournent vers lui leurs yeux de braise et la chasse commence. S'il est à même de leur produire un talisman ou s'il hurle en toute hâte qu'il vient de la part de Nelson Blakely, elles s'assoient comme des chiens et, au lieu de le tailler en pièces, lui proposent de le conduire à Pickman. Dans l'une des cryptes du cimetière débouche un tunnel qui descend en pente raide dans le sol puant. Ce boyau amène les rêveurs tout droit dans le Monde Inférieur, à proximité de quelques tanières de goules importantes. Passez à la section "Dans les Contrées du Rêve".

Quant à celui qui choisit d'errer dans le cimetière, même s'il s'agit de trouver une issue pour en sortir, il sera rapidement accosté (et probablement attaqué) par les Goules.

"Destin"

Vendu à : Reggie Van Statler

Pour peu qu'il réussisse un jet en Connaissance, n'importe quel investigateur se souvient que Van Statler était un playboy millionnaire qui a trouvé la mort dans un accident de moto plusieurs mois auparavant. Reggie Van Statler vivait dans un luxueux appartement dont l'adresse ne sera pas difficile à trouver. Cependant, si les investigateurs se rendent à sa demeure, un maître d'hôtel leur en interdit l'accès ; la famille Van Statler l'emploie encore à seule fin de garder en état cette coûteuse propriété vide. S'ils demandent à voir la peinture, le maître d'hôtel répond que la collection d'art de Mr. Van Statler (un ensemble considérable) a intégralement fait l'objet d'une donation aux musées. Puis il leur ferme la porte au nez ; et s'ils ont le mauvais goût d'insister, il fait appel aux forces de l'ordre.

Un jet réussi en Droit permet de savoir comment obtenir une copie du testament de Van Statler. Il apparaît alors que la peinture "Destin" de Nelson Blakely a été donnée à une petite galerie d'art très privée. En s'y rendant, les investigateurs font la connaissance du propriétaire, Mr Bluth, qui semble très heureux de bavarder avec eux. Il leur explique que le tableau est resté accroché pendant un certain temps dans la partie principale de la galerie, mais suite à de nombreuses plaintes, l'œuvre a été enlevée, pour être conservée dans les sous-sols.

Ils descendent alors, et le propriétaire ôte la protection qui recouvre la toile. Le sujet en est un lit à baldaquin voilé de rideaux, d'une similitude effrayante avec celui sur lequel Nelson Blakely repose à présent. En revanche, la pièce qui forme le fond du tableau est radicalement différente ; ses murs sont de marbre blanc poli, ses dimensions sont vastes, et ses proportions relèvent d'une géométrie qui n'est pas de ce monde. Un lourd battant de pierre ferme hermétiquement une porte aménagée dans le mur du fond. Le lit est le seul objet de la pièce.

"Voyez-vous ces ombres ?", commence Bluth, en montrant le mur près du lit, tout en se tenant derrière le tableau. "Essayez de vous déplacer légèrement, afin de considérer la peinture sous différents angles." Ce faisant, les investigateurs s'aperçoivent que Blakely a réussi à peindre des ombres derrière le lit qui semblent bouger et se balancer de façon menaçante. (Perte de 0/1 point de SAN.)

"Vous saisissez ?", demande Bluth en voyant les investigateurs suffoquer de surprise. "Nos clients ont été si nombreux à se plaindre que j'ai dû finalement retirer cette chose. L'effet est pourtant remarquable, ne trouvez-vous pas ? Blakely était vraiment un artiste !"

Bluth sera plus que ravi de vendre le tableau ; mais comme il a entendu parler de l'accident de Blakely, il estime que la cote de sa peinture va augmenter ; il en réclame donc $500.

Le sujet onirique de "destin"

Celui qui pénètre dans ce tableau peut explorer la pièce. Elle est saturée d'une atroce puanteur. Les ombres ondulent énigmatiquement sur le mur et se rapprochent de l'investigateur d'instant en instant. Au bout de dix minutes de rêve, elles se détachent insensiblement des murs et se déplacent vers lui, plus près, toujours plus près, mais elles se retirent lorsqu'il tente de les approcher. Après soixante minutes de rêve, elles l'enveloppent complètement, le dérobant aux regards. Lorsqu'elles se dispersent, le rêveur a été lui-même métamorphosé en ombre et danse sur les murs avec les autres.

Un étrange crissement s'échappe du lit. Celui qui a le cran de tirer les rideaux tombe sur une douzaine de cadavres en pleine décomposition, se tordant les uns sur les autres, étalés sur le couvre-lit. Des morceaux de leur chair putride se détachent alors qu'ils se frottent entre eux, révélant la blanche rigidité des tendons mis à nu. Le spectateur en perd 1D3/1D10 points de SAN.

S'ils ouvrent la porte du fond (il faut pour cela une FOR combinée de 16), les rêveurs se retrouvent face à un mur d'eau qui reste figé dans l'encadrement de la porte. Cette ouverture donne à l'évidence sur le fond de quelque abysse aquatique, mais il faut réussir un jet en Savoir Onirique pour identifier le Lac Stérile du Monde Inférieur. L'horrible forme de Nelson Blakely, telle qu'elle est décrite dans la partie de cette aventure qui se déroule dans les Contrées du Rêve, s'étale, là, juste au-delà de leur champ de vision. Pour les rêveurs, cette porte pourrait constituer un raccourci vers le fond du lac, mais ils ne peuvent l'utiliser tant qu'ils n'ont pas obtenu le champignon magique décrit, lui aussi, dans la section onirique de cette aventure.

"L'aube de R'lyeh"

Vendu à : E. Bancroft
113 Asbury Blvd.

Ce tableau est encore chez Evelyn Bancroft, et l'adresse mentionnée est bien celle de sa demeure : une grande structure s'étageant sur trois niveaux parmi des immeubles en voie de délabrement. Evelyn est à la tête d'un groupe de disciples à la foi spontanée, qui habitent dans la même maison. Ces apôtres n'ont aucun pouvoir occulte ; leur congrégation n'est, en fait, qu'un ramassis d'hurluberlus qu'elle a su réunir pour en faire ses affidés.

Bancroft accueille en personne les investigateurs à sa porte. Svelte, la cinquantaine bien sonnée, elle coiffe sa chevelure d'argent en la relevant de bizarre façon ; vêtue comme à l'ordinaire d'un long fourreau moulant, elle ponctue ses gestes vifs de son interminable porte-cigarettes. Elle exulte de montrer son tableau aux investigateurs ; ses disciples et elle se sentent manifestement en veine de leur sortir le grand jeu, en matière de mystère.

Evelyn Bancroft

FOR 9	CON 10	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 13	APP 12	ÉDU 14	SAN 33	PV 10

Bonus aux Dommages : +0.

Armes : Pistolet automatique de 9 mm 45 %, dommages 1D10.

Compétences : Anglais 75 %, Baratin 80 %, Conduire Automobile 45 %, Français 12 %, Latin 17 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Occultisme 35 %, Persuasion 60 %, Psychologie 25 %.

Depuis des années, Bancroft se proclame à cor et à cri rivale et ennemie d'Adrian Stimson, "le démon au cœur ténébreux". L'accusation est une pure élucubration de son cru, et Stimson n'y comprend pas grand-chose; néanmoins, tous ses partisans sont amenés à saisir que Bancroft a déclaré une guerre psychique sans merci à son "ennemi juré". Stimson ne l'a rencontrée qu'une fois; jugeant immédiatement qu'elle était cinglée, il a scrupuleusement évité tout contact avec elle. Pour lui rendre justice, il faut dire que Bancroft n'a encore rien fait d'autre que de médire dans son dos.

Depuis peu, Bancroft est sujette à des cauchemars en série; l'univers onirique du tableau en est la cause. Elle ne les comprend pas, et ils ont commencé à miner sa raison déjà chancelante. Après que les investigateurs sont entrés en contact avec elle, elle les fait suivre par ses disciples (les investigateurs remarquent ou pas la filature). S'ils sont repérés en compagnie de Stimson, elle en conclut que l'ennemi est passé à l'attaque, les investigateurs n'étant que les laquais de Stimson dans un vaste plan concerté destiné à la détruire. En riposte, elle envoie quelques-uns de ses affidés, en particulier Sonny et Jerry, harceler et pourfendre la partie adverse. Le lieu et l'heure de ces attaques sont à votre choix. Une chose est sûre : les chevaliers servants de Bancroft se déplaceront dans une grande automobile au moteur puissant.

Les affidés de Bancroft

Sheila

FOR 12	CON 15	TAI 17	INT 12	POU 11
DEX 8	APP 8	ÉDU 8	SAN 33	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Occultisme 15 %, Pharmacie 25 %.

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3 + bd;
Couteau de Boucher 50 %, dommages 1D6 + bd.

Une femme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux blonds et pesant au bas mot 120 kg. Sheila s'habille perpétuellement de velours noir; il est rare qu'on l'aperçoive sans Melkoria, un énorme chat angora blanc qui se tient habituellement sur son épaule. À portée de nez, Sheila exhale un puissant parfum d'épices exotiques (d'ail, par exemple). Elle jettera son dévolu sur un investigateur de sexe masculin et l'accablera d'œillades tout le temps que durera la visite.

Sonny

FOR 14	CON 15	TA 16	INT 11	POU 8
DEX 10	APP 8	ÉDU 10	SAN 25	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Conduire Automobile 45 %, Discrétion 80 %, Occultisme 10 %, Se Cacher 45 %, Serrurerie 25 %.

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3 + bd;
Couteau de Boucher 80 %, dommages 1D6 + bd.

Il porte des lunettes cerclées de métal, il est dodu et imberbe. C'est le fils d'Evelyn et il a 35 ans. Lorsque sa maman est à proximité, il se montre timide et poli; livré à lui-même, il s'adonne volontiers à quelques plaisirs sadiques d'ordre mineur. Par deux fois, les voisins l'ont dénoncé à la police en affirmant l'avoir vu torturer de petits animaux dans l'arrière-cour. Sa maman lui a bien dit de ne plus s'y laisser prendre!

Karin Selim

FOR 13	CON 13	TAI 13	INT 12	POU 14
DEX 15	APP 14	ÉDU 10	SAN 35	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Art (Chant) 35 %, Baratin 65 %, Discrétion 60 %, Esquiver 65 %, Grimper 65 %, Occultisme 08 %, Persuasion 55 %, Sauter 55 %, Se Cacher 55 %, Serrurerie 65 %.

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3 + bd;
Revolver de calibre 38 35 %, dommages 1D10.

Karin est de taille moyenne. Son intense regard bleu est assombri d'une masse de cheveux ébouriffée. Il prétend vivre actuellement une de ses incarnations antérieures. Il se plaît à arborer une cape et de hautes bottes. Sa conversation est d'ordinaire composée de citations (erronées) de Shakespeare.

Professeur Zeus

FOR 10	CON 10	TAI 9	INT 17	POU 14
DEX 11	APP 10	ÉDU 18	SAN 35	PV 10

Compétences : Anthropologie 35 %, Archéologie 25 %, Astronomie 55 %, Bibliothèque 85 %, Chimie 40 %, Comptabilité 55 %, Droit 15 %, Géologie 30 %, Histoire 55 %, Histoire Naturelle 45 %, Médecine 20 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 75 %, Persuasion 40 %, Psychanalyse 20 %.

Zeus est l'érudit de la troupe. La trentaine, ventripotent et tranquille, on le trouve d'ordinaire à son bureau dans la pièce de séjour, plongé dans quelque obscur recueil de science occulte. Il est généralement perdu dans ses pensées; si un investigateur s'adresse à lui, il esquisse de ses mains un geste vague, puis retourne promptement à ses travaux, faisant fi de toute politesse. La réussite d'un jet en Bibliothèque pendant que l'investigateur inventorie les rayons de livres de Zeus lui fait remarquer une copie du *Livre d'Eibon*. Cet exemplaire est plus complet que celui de Stimson et comprend le sort de "Conjuration Onirique" (utilisable pour inverser le processus d'échange que Ghadamon a mis en route aux dépens de Nelson Blakely).

Mentalement parlant, Zeus est en bien meilleur état que le reste des affidés; à vrai dire, il ne leur prête guère attention. Dans cette demeure, il a de l'espace et autant de temps qu'il veut pour étudier; en outre, il jouit d'un certain respect. Cela suffit à son bonheur et lui fait oublier les à-côtés. Si l'on parvient à le faire sortir seul de la maison, un jet réussi en Persuasion le convainc de quitter le groupe d'Evelyn Bancroft et de mettre ses talents et son savoir au service des visées des investigateurs. L'éventuelle contribution du professeur, aidée de son formidable savoir, offre la possibilité qu'il puisse découvrir le sort susceptible de renverser l'échange en cours entre Blakely et Ghadamon.

Jerry

FOR 17	CON 18	TAI 16	INT 9	POU 11
DEX 16	APP 13	ÉDU 3	SAN 5	PV 34*

**Jerry possède une endurance et une résistance à la douleur surhumaines, comme le montrent ses Points de Vie additionnels.*

Bonus aux Dommages : +1D6.

Compétences : Discrétion 90 %, Dissimulation 85 %, Écouter 85 %, Esquiver 85 %, Grimper 80 %, Lancer 80 %, Nager 85 %, Sauter 85 %, Se Cacher 80 %.

Armes : Hachette 90 %, dommages 1D6+1 + bd;
Lutte 95 % (Jerry a un faible pour l'étranglement).

Sortilèges : Aucun, mais Jerry a des possibilités supplémentaires dans les Contrées du Rêve, comme décrit plus loin. Ce pouvoir lui vient de Ghadamon, à l'insu de Bancroft et de lui-même.

Jerry est la dernière recrue de la maisonnée. C'est un homme puissamment bâti, frisant la trentaine. Son crâne est rasé. Ses bras, largement découverts par ses tee-shirts moulants à manches courtes, sont constellés de tatouages vulgaires. Il ne s'exprime jamais en présence des investigateurs, mais il arbore parfois un large sourire rehaussé de trois dents en or. Une de ses oreilles est percée et un petit talisman y est suspendu.

Jerry est le suspect très recherché d'un crime brutal et gratuit : un assassinat à la hache qui a eu lieu il y a quelques mois. Il est complètement fou. Evelyn est la seule à savoir que c'est un meurtrier, mais elle est convaincue d'avoir supprimé ses pulsions primaires par la grâce de sa magie; aussi, le dénoncer à la police serait une injustice criante. Si elle décide d'attaquer les investigateurs, c'est Jerry qui sera chargé de la besogne. Elle sait qu'une fois lâché, Jerry n'aura de cesse d'avoir leur peau, à moins qu'ils n'aient eu la sienne auparavant.

Le sujet onirique de "L'Aube de R'lyeh"

Bancroft a installé le tableau à la place d'honneur dans le salon, parmi tout un bazar d'objets occultes. La peinture induit une perte de 0/1 point de SAN. La scène se passe quelque part en mer, sous un ciel d'azur éclatant. Le premier plan est constitué par l'étrave d'une grande embarcation à rames; la perspective est celle d'un spectateur placé à bord du bateau. Une île noire et terrible crève l'horizon; elle ruisselle de vase et d'eau comme si elle venait juste d'être vomie par les vagues. Une grande structure monolithique est érigée en son centre; ses angles et ses plans échappent à toute description humaine. Trouant un mur de la structure, on aperçoit une sombre ouverture béante.

Aucun des occultistes n'a identifié la scène, mais n'importe quel investigateur est à même de reconnaître R'lyeh s'il réussit un jet en Mythe de Cthulhu. La seule chose qu'Evelyn Bancroft connaît du mot "R'lyeh", c'est qu'il s'agit du nom que Blakely a donné au tableau lorsqu'il le lui a vendu.

La possession de cette toile conduit immanquablement à faire des rêves odieux, comme si la personne avait lancé le sort Contacter Cthulhu. Evelyn, non contente de refuser de leur vendre cette peinture, tente éventuellement de dérober les autres si les investigateurs lui en révèlent l'existence.

Si les investigateurs entrent en possession de cette toile et essayent de passer dans son sujet, ils se retrouvent dans l'embarcation, en train de ramer vers l'île noire. Une fois débarqués, ils découvrent que la seule chose digne d'intérêt est le bâtiment monolithique, et qu'il n'a qu'une entrée. Pénétrer dans cette construction sera probablement pour ceux qui le font, la dernière initiative qu'ils prendront de leur vivant. Car à l'intérieur, vautré sur un trône colossal, le grand Cthulhu attend.

Dans les Contrées du Rêve

Les investigateurs ont sans doute pressenti que Blakely parcourait les Contrées du Rêve à la recherche d'inspiration. Il devrait également leur sembler évident que la Goule qu'est devenue Pickman est au courant de ce qu'il est advenu de Blakely, qui fut jadis son élève. La partie onirique de cette aventure se déroule entièrement dans le Monde Inférieur. Les investigateurs n'ayant pas trouvé le raccourci qui s'offre à eux dans la peinture "Crépuscule sur New York" doivent s'enfoncer dans ce monde ténébreux par des voies plus dangereuses et tortueuses, laissées à votre appréciation. Une fois passés dans le Monde Inférieur, ils ont encore à gagner la partie sud du grand rocher qui marque la frontière du domaine des Goules et se mettre à la recherche du terrier qui désormais abrite Pickman.

Libre à vous, si vous le souhaitez, de susciter quelques rencontres lors de la phase du voyage se déroulant dans les Contrées du Rêve Supérieures. Quoi qu'il en soit, une fois dans le Monde Inférieur, les rêveurs sont terrorisés par une créature qui change de forme d'une visite à l'autre. Il s'agit en fait de Jerry, l'affidé d'Evelyn Bancroft, mais les investigateurs ne s'en rendront compte que graduellement.

Les formes oniriques de Jerry

Les rêveurs rencontrent Jerry chaque fois qu'ils se rendent dans le Monde Inférieur, mais ce, seulement après avoir fait sa connaissance dans le Monde de l'Éveil. Il les attaque en un lieu et une heure laissés à votre appréciation; chaque fois, il revêt une forme différente. Trois de ces apparences figurent ici, mais vous pouvez en inventer d'autres si vous le jugez opportun. Le seul moyen de remédier à ces agressions récurrentes consiste à combiner la mort du Jerry réel avec la destruction du Jerry onirique. Son arrestation et son emprisonnement par la police sont impuissants à empêcher le tueur fou de se rêver encore aisément dans le Monde Inférieur, à la poursuite des investigateurs. Les formes oniriques de Jerry attaquent les investigateurs dès qu'elles les ont localisés et combattent sans merci; seule la mort les arrête ou celle de tous leurs adversaires. Ce monstre qu'est le Jerry du rêve, s'il est tué, peut encore revenir sous une autre forme lors de la visite suivante des rêveurs dans les Contrées du Rêve, à moins que son corps réel n'ait aussi été trucidé.

Jerry ne sait pas qu'il possède ce pouvoir particulier qui lui est conféré par la vertu de Ghadamon. Il perd cette faculté de réapparaître dans les Contrées du Rêve après sa mort onirique si Ghadamon est chassé du Monde de l'Éveil ou s'il y est passé entièrement.

Jerry en loup-garou

FOR 22	CON 18	TAI 20	INT 9	POU 11
DEX 18	Déplacement 10			PV 19

Bonus aux Dommages : +2D6.

Armes : Griffes 45 %, dommages 1D6 + bd;
Morsure 30 %, dommages 1D8 + bd.

Armure : L'épaisse fourrure noire fournit 4 points de protection.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

Cette chose ressemble à un grand loup-garou se tenant sur ses pattes de derrière, avec un visage évoquant vaguement celui de Jerry. On l'aperçoit d'abord hurlant sur une colline

proche; elle dévale alors la pente, bavant et grondant, pour se jeter sur le groupe des rêveurs tous crocs sortis. Cette créature attaque, soit avec deux griffes, soit avec une seule morsure.

Jerry en ver

FOR 30	CON 15	TAI 22	INT 9	POU 11
DEX 8	Déplacement 8			PV 19

Bonus aux Dommages : +2D6.

Armes : Écrasement 75 %, 1D10 + bd.

Armure : La substance caoutchouteuse de cette chose vermiculée lui apporte 4 points de protection. Elle ne peut être sujette à un empalement.

Perte de SAN : 0/1D10 points.

Cette horreur jaillit soudain du sol sous le nez des rêveurs. Le monstre, qui se fraie un chemin dans la fange sombre et puante du Monde Inférieur avec un concert de craquements et un remugle de méthane, ressemble à un énorme ver pâle. Il mesure bien deux mètres de long et soixante centimètres de diamètre; il porte le masque grimaçant d'une face presque humaine, tordue en un cri, ressemblant terriblement à Jerry.

Jerry en géant

FOR 28	CON 22	TAI 28	INT 9	POU 11
DEX 10	Déplacement 8			PV 30

Bonus aux Dommages : +2D6.

Armes : Hache 60 %, 2D6 + bd.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 1/1D10 points.

C'est la forme qui ressemble le plus au Jerry du Monde de l'Éveil; mais un Jerry dont la stature atteint trois mètres et qui décrit des moulinets avec une hache géante. Il y a pire; il est dévêtu jusqu'à la ceinture et on voit sur son torse une horrible face d'une largeur monstrueuse. Les yeux sont à la place où figurent normalement les tétons. Une énorme bouche béante montre ses crocs, s'ouvrant à travers les puissants muscles abdominaux de Jerry.

Pickman parmi les Goules

Les rêveurs devront rechercher la Goule nommée Pickman parmi tous les terriers qui trouent la partie nord du rocher. Une prospection terrier par terrier semble inévitable, et les investigateurs doivent trouver un terrain d'entente, cela s'impose, avec les diverses Goules qu'ils rencontrent. Celles-ci sont sûrement des adversaires dangereux, mais dans le Monde Inférieur, elles perdent une bonne part de la hardiesse qu'elles manifestent dans le Monde de l'Éveil.

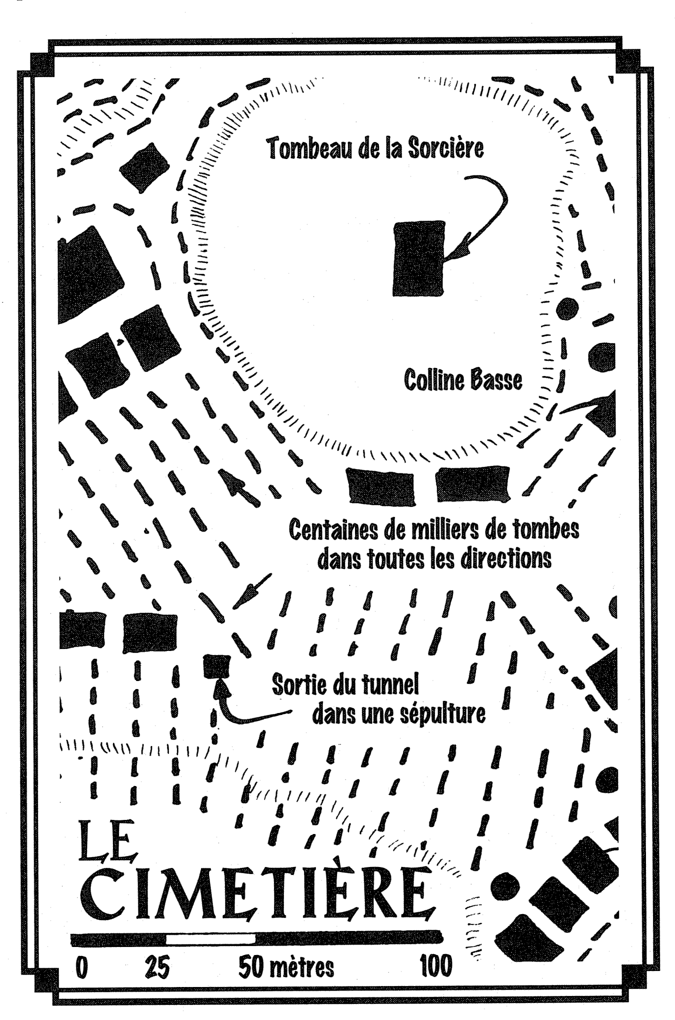
Si les investigateurs portent un quelconque talisman, les Goules réfrènent leur impulsion de les attaquer d'emblée. Sinon, chaque fois que des créatures se trouvent sur leur chemin, l'un d'entre eux (le porte-parole) doit effectuer un jet en Persuasion. S'il sait parler leur langage couinant, il double ses chances de succès. Il en va de même s'il se réfère au nom de Pickman. (Ses chances sont quadruplées s'il est capable à la fois de parler le langage des Goules et de faire référence à Pickman!) Même si les Goules sont sceptiques, elles ne mènent pas nécessairement une attaque frontale; elles préfèrent se divertir en harcelant les rêveurs avec des jets de pierres ou en leur dressant des embuscades dans les défilés.

En montrant à un moment ou à un autre qu'ils sont capables de lancer des sorts, les rêveurs passeront aux yeux des Goules pour un groupe de sorciers, si bien qu'elles les laisseront tranquilles — les cadavres de sorciers sont rarement exquis. Par ailleurs, ces créatures peuvent se montrer sensibles à des offres de cadeaux; mais il est difficile de deviner ce qui peut avoir de la valeur à leurs yeux. Les rassemblements de Goules allant jusqu'à 1D10 individus ne sont pas rares. Dès qu'un contact amical est établi avec elles, les rêveurs sont amenés à la grotte de Pickman.

Moyennant un jet réussi en Savoir Onirique, les investigateurs remarquent que les Goules manifestent une retenue remarquable; s'il leur vient à l'esprit de les interroger à ce propos, ils découvrent que Pickman a donné pour consigne d'éviter d'attaquer les humains dans le Monde Inférieur tant que leurs intentions ne sont pas connues. C'est, bien sûr, parce qu'il espère la venue d'un ami de Blakely. Après le départ des investigateurs, les Goules retrouvent leur comportement normal, terrifiant à vrai dire, envers les visiteurs. S'ils reviennent, les investigateurs pourraient bien ne pas être aussi bien accueillis. Après tout, l'autorité de Pickman a des limites.

La Tanière de Pickman

Pickman a élu domicile dans une petite crypte éloignée d'environ huit cents mètres de tout terrier de quelque importance. L'artiste devenu goule souhaitait un lieu retiré pour pouvoir travailler à l'écart du vacarme des grands rassemblements de terriers. Des pierres tombales de grands artistes ornent l'entrée de la caverne; l'arche qui la surmonte ainsi que le dallage isolant le sol de l'humidité se parent des épitaphes de Van Gogh, Goya et consorts. Hélé par les investigateurs, Pickman fait son apparition, ses grandes pattes de Goule hirsutes étreignant un pinceau et une palette. Les visiteurs sont volontiers invités à



entrer s'ils parlent de Blakely; mais si, fatale aberration, ils exposent un autre motif pour leur venue, Pickman rentre dans son terrier en haussant les épaules. Et les autres Goules peuvent enfin se jeter sur eux.

L'artiste Pickman

FOR 15	CON 15	TAI 12	INT 18	POU 18
DEX 16	APP 5	ÉDU 16	SAN 10	PV 14

Compétences : Savoir Onirique 70 %.

Perte de SAN : 0 / 1D6 points.

Pickman invite les rêveurs à s'asseoir dans son antre et répond du mieux qu'il peut aux questions. Il confirme leur théorie, selon laquelle Blakely lui a rendu visite récemment. Il avait alors l'intention d'aller voir le Lac Stérile, immédiatement à l'est de la Forêt de Champignons; or, le Grand Ghadamon demeure là, dit-on, à l'état larvaire. Pickman redoute que Blakely n'ait été victime du Grand Ancien. Lorsque les rêveurs lui racontent dans quel état se trouve le peintre dans le monde réel, ses craintes se muent en certitude.

Pickman connaît quelques détails sur Ghadamon : comment il a été déposé au tréfonds du lac en des temps immémoriaux; comment il est resté tapi là au fil du temps, se nourrissant, croissant et attendant; comment un jour Ghadamon rompra cette longue patience et quittera à jamais les Contrées du Rêve pour demeurer dans le Monde de l'Éveil. Voilà ce qu'il sait de la légende. Il semble évident que Ghadamon s'est emparé de Blakely, usant de lui comme d'un agent de transition entre les deux mondes.

Pickman met en garde les rêveurs : il leur faut éviter le lac, il l'avait bien dit à Blakely. Les hideux servants de Ghadamon hantent ses eaux; et il est sûr que ce sont eux qui ont capturé le malheureux peintre.

Au cas où les rêveurs suivraient ses exhortations, l'aventure serait terminée. Blakely resterait prisonnier au fond du lac de cauchemar pour toujours; Ghadamon serait quelque part dans le Monde de l'Éveil; Penny Tilstrom serait submergée par la folie; et chaque investigateur subirait une perte de 1D20 points de SAN pour avoir eu conscience de la catastrophe sans pouvoir y mettre un terme.

Mais si les rêveurs se montrent malgré tout désireux de voir ce lac, Pickman leur parle d'une sorcière morte depuis des lustres qui a jadis rendu visite à Ghadamon, dans sa demeure du fond des eaux. Cette enchanteresse détenait un secret magique qui la préservait des impitoyables servants de Ghadamon et lui permettait de pénétrer dans le lac et de marcher sous l'eau sans se noyer. Cette sorcière a péri il y a fort longtemps; mais s'il y a une chose que les Goules connaissent à fond, c'est bien l'emplacement et l'état des cryptes funéraires et des tombes. Et Pickman sait où se trouve la sépulture où la sorcière fut inhumée avec son grand grimoire afin de pouvoir en user au-delà du trépas. Il suggère aux investigateurs désireux d'aller dans le lac de chercher d'abord cet ouvrage.

La tombe de la sorcière

D'après Pickman, le tombeau gît au sein d'un vaste cimetière fort ancien, dans une partie reculée des Contrées du Rêve. Il ne veut pas interrompre son travail pour accompagner les rêveurs, mais il s'arrange pour que les Goules d'un terrier voisin leur montrent un tunnel secret conduisant à l'emplacement du tombeau. Aucune de ces hideuses créatures n'accepte de venir avec les rêveurs dans cette galerie courant sur de nombreux kilomètres; elles ne visitent jamais la crypte de la sorcière. Les Wamps eux-mêmes évitent l'endroit la nuit.

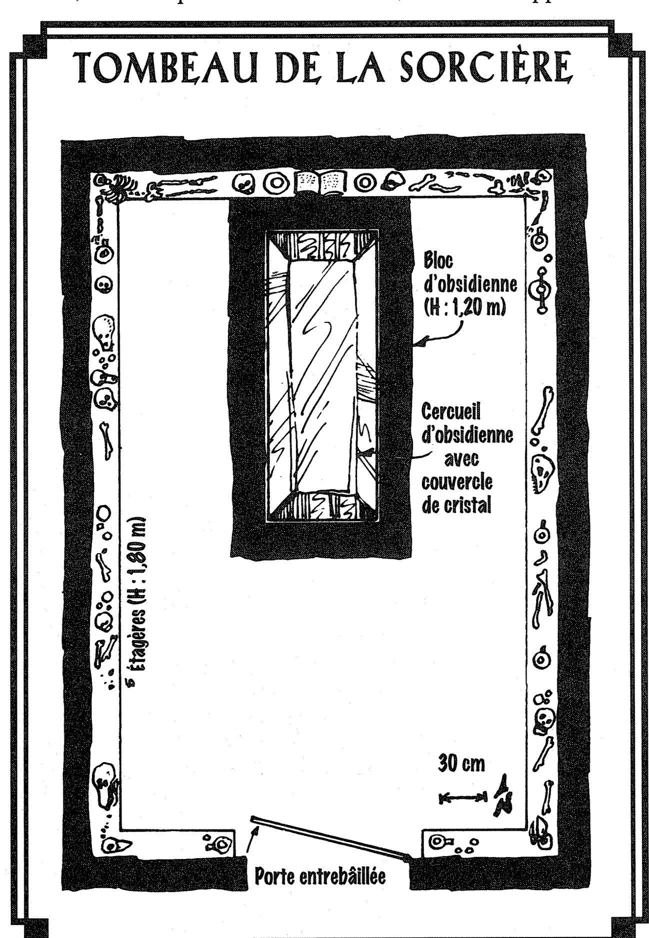
Les Goules se contentent d'attendre le retour des rêveurs à l'entrée du tunnel. Ce boyau s'avère humide, chaud et légèrement trop bas de plafond pour un être humain; il faudrait être voûté comme une Goule pour le trouver confortable. Il faut des jours aux rêveurs pour atteindre l'autre bout.

Le Cimetière

Lorsqu'ils émergent enfin du tunnel, les rêveurs se retrouvent au cœur d'un vaste cimetière. Il fait nuit; une brume argentée nappe le sol jusqu'à hauteur de genou. Les pierres tombales sont taillées dans l'obsidienne. Des métaux précieux ornent les angles des blocs et enluminent les étranges runes gravées sur leur surface. À une centaine de mètres de là, un grand tombeau en obsidienne est érigé sur une hauteur peu élevée : c'est la structure la plus impressionnante des environs. La porte en est entrebâillée.

Il s'agit du tombeau de la sorcière. Si les rêveurs regardent par l'entrebâillement de la porte, ils voient une chambre, de six mètres sur quatre. Une étagère court sur les murs à hauteur d'homme. Elle supporte des chandeliers de bronze lourdement décorés, dans lesquels sont fichées d'épaisses bougies jaunes, qui voisinent avec des crânes d'animaux non identifiés portant tous de cruelles cornes recourbées. Un cercueil d'obsidienne repose sur un socle du même matériau à l'autre bout de la pièce; au-dessus, sur l'étagère, il y a un énorme livre fortement marqué par les assauts du temps.

L'entrebâillement de la porte ne permet le passage que d'une personne de TAI inférieure à 10. La porte peut s'ouvrir davantage, mais elle grince alors horriblement, et cette stridence hideuse éveille des échos sans fin dans l'espace nocturne du cimetière hostile. Les rêveurs peuvent craindre que ce vacarme n'éveille le cadavre de la sorcière (voire quelque chose de pire); mais il n'en est rien — c'est juste pour les mettre en condition. Il faut réussir un jet en Discrétion pour pénétrer dans le tombeau. Si le jet est manqué, la sorcière s'éveille. Toute la différence est là : si le jet en Discrétion est réussi, elle ne se ranime que lorsque les rêveurs ont le grimoire entre les mains; tout ce qu'il leur reste à faire, c'est d'échapper à son



courroux, et leur mission est réussie. Mais si le jet est manqué, il leur faut alors se battre contre elle pour lui extorquer l'ouvrage. S'il prend fantaisie à un rêveur de chiper quelques bougies ou quelques crânes sur l'étagère, un jet supplémentaire en Discrétion est nécessaire pour chaque objet convoité. Mais seul le grimoire s'avérera d'un intérêt quelconque pour les investigateurs.

Donc, si le Jet en Discrétion échoue, la sorcière est réveillée. Elle s'abstient cependant de tout mouvement, tant que le rêveur n'est pas perché sur le cercueil de façon à atteindre le livre sur l'étagère qui le surplombe. Le rêveur est alors en position vulnérable. La sorcière passe à l'attaque et tente de l'étrangler de ses mains griffues après avoir fracassé le couvercle du cercueil.

Si le jet en Discrétion est réussi, elle se lève et s'élance hors de son cercueil qui se brise en éclats juste au moment où les investigateurs se dirigent vers la porte pour s'en aller.

La Sorcière

Lorsque la sorcière fait éclater le couvercle de cristal de son cercueil, le reste du sarcophage se brise également, tombant en mille fragments dont la chute tintinnabulante éveille tous les échos du sépulcre et son hideux cadavre noirci apparaît alors. La sorcière mesure plus de deux mètres; sa silhouette générale est celle d'un humain, hormis certains détails effroyables. Ses pieds se résument à des sabots, et lorsqu'elle se met debout, une courte queue préhensile écarte les lambeaux pourris de son suaire de soie noire en se tordant furieusement. Son visage n'est plus que ruine et désagrégation; au fond des puits ténébreux de ses orbites vides luisent des braises rouges. Sa mâchoire décharnée jusqu'à l'os happe le vide spasmodiquement, faisant jouer des crocs de trois centimètres avec un crissement révulsant. De maigres touffes de cheveux blancs adhèrent encore à son crâne lépreux et une langue glissante d'un bleu noirâtre jaillit en éclair de sa bouche, comme celle d'un serpent.

Il n'est pas en son pouvoir de quitter son tombeau. Elle est donc incapable de poursuivre les rêveurs au-delà de l'entrée. Mais elle a la ressource de lancer des sorts, en particulier Résurrection de Cadavres.

La Sorcière

FOR 20	CON 20	TAI 20	INT 25	POU 20*
DEX 10				PV 20

**En plus, elle a accès à 100 Points de Magie supplémentaires stockés dans une autre dimension; elle y aura recours avant d'entamer sa réserve personnelle.*

Compétences : Esquiver 25 %.

Armes : Lutte 85 %, dommages spéciaux**.

***L'attaque favorite de la sorcière consiste à lancer ses longues serres pour agripper la gorge de son adversaire. Si l'attaque est réussie, il se trouve en état de choc (voir les règles de base de* L'Appel de Cthulhu *relatives aux dommages). En outre, les griffes de la sorcière infligent 1D10 points de dommages par round, car ses doigts enserrent le cou de l'infortuné avec une force inhumaine, traversant la tendre chair, brisant les artères et écrasant la trachée et l'œsophage. Cette étreinte se poursuit round après round jusqu'à ce que la victime expire, à moins qu'elle ne parvienne à se libérer en opposant avec succès sa FOR à celle de son bourreau sur la Table de Résistance. Mais il est bien improbable qu'elle soit encore en vie au second ou au troisième round. L'horreur du spectacle arrache aux témoins 0/1D6 points de SAN.*

Armure : Tout ce que la sorcière pouvait avoir en matière de chair vulnérable est déjà mort, de sorte que la plupart des armes ne lui infligent que des dommages minimum. Si ses Points de Vie tombent à 0, son cadavre est complètement démembré et elle ne peut plus lancer de sorts. Les différents morceaux de son corps persistent à gigoter et à se tortiller sur le sol du caveau et cherchent à attaquer individuellement les rêveurs, qui doivent se garder des griffures et des morsures.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

Sortilèges : Animer les Cadavres, Dissolution du Squelette, Explosion Cardiaque, Régression, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vêtements Vivants.

Pour Animer les Cadavres, la sorcière attend que les rêveurs, ayant fui le tombeau, soient en train de détaler dans le cimetière envahi par les ténèbres nocturnes vers le tunnel par lequel ils sont venus. Tous les corps qui reposent dans le cimetière se lèvent alors de leur tombe, horreurs désagrégées et putréfiées. Des mains décomposées jaillissent des sépulcres, suivis par des charognes puantes qui griffent la terre pour se frayer un chemin vers la surface et qui se lancent dans une poursuite trébuchante et désespérée aux trousses des rêveurs.

Les cadavres ressemblent à la sorcière : sabots et têtes inhumaines. Ils ont également la même langue de serpent, qu'ils montrent de façon écœurante aux rêveurs en fuite lorsqu'ils sont sur le point de les rejoindre.

Pour traverser le cimetière lorsque les cadavres sont en cours de résurrection, chaque rêveur doit effectuer 3 jets en Esquiver. Chaque échec signifie qu'un cadavre est sorti du sol près de lui, et qu'il tente de le plaquer aux jambes.

Lorsque les rêveurs parviennent enfin à l'autre bout du tunnel, les Goules qui les attendent se font un plaisir de les délivrer, si besoin est, de tout bras de cadavre encore accroché à eux. Ce sont de véritables friandises pour elles; elles sont même capables de demander aux rêveurs de retourner là-bas pour leur en ramener un peu plus.

Cette partie de l'aventure onirique présente l'avantage de pouvoir fonctionner comme un cauchemar récurrent : en effet, plusieurs tentatives seront peut-être nécessaires pour récupérer le grimoire. À chaque retour des rêveurs sur les lieux, tout est retourné à l'état initial : porte entrebâillée, cercueil intact, etc. Des différences n'interviennent que dans le cas où un ou plusieurs des rêveurs ont trouvé la mort lors des précédentes tentatives pour piller la tombe. Leurs cadavres sont alors découverts dans le sépulcre, gisant dans des attitudes bizarres, comme de grotesques mannequins inanimés. La vue de ces compagnons morts coûte 0/1D4 points de SAN. Leurs dépouilles s'animent et attaquent avec les autres si la sorcière lance de nouveau le sort Animer les Cadavres

La sorcière préfère les coups de magie à l'attaque physique, mais les rêveurs feraient probablement mieux de trouver parmi eux un personnage particulièrement furtif, susceptible de récupérer le livre et de courir ensuite comme un fou.

Le grimoire de la sorcière

Ce recueil est couvert de symboles oniriques universellement déchiffrables et il faut 2D6 mois pour le lire. Heureusement, 1 heure du monde éveillé équivaut à 1 semaine environ dans celui du rêve; aussi, 1 ou 2 nuits devraient suffire à le parcourir. Ce grimoire n'a pas de titre; sa lecture fait perdre 2D6 points de SAN, mais gagner 6 % en Savoir Onirique et 3 % en Mythe de Cthulhu; il a en outre un multiplicateur de sort de x5. Il contient les sorts : Animer les Cadavres, Dissolution du Squelette, Explosion Cardiaque, Régression, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vêtements Vivants.

Il y figure en outre deux sorts supplémentaires qui pourraient être bien utiles aux rêveurs : Conjuration Onirique, identique à celui qui se trouve dans certains exemplaires du *Livre d'Eibon*, et un autre sort nommé Aide au Rêve, dont la description figurepage 166.

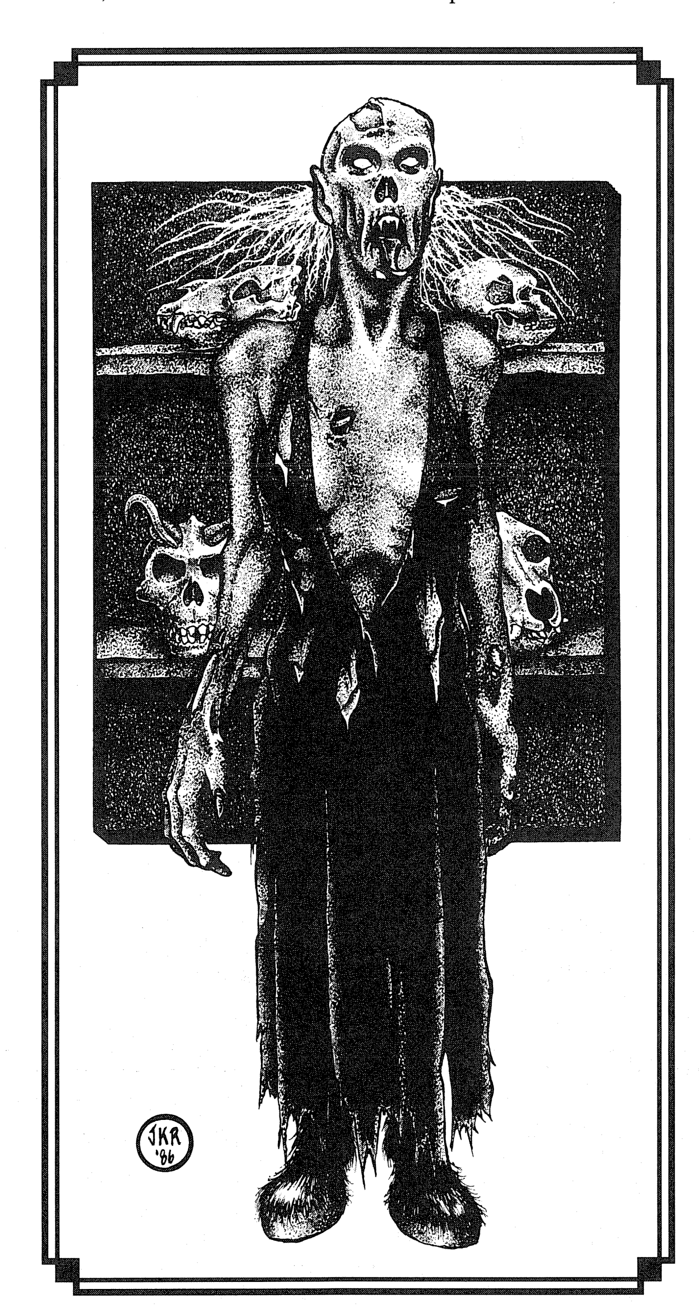
Enfin, il renferme quelques informations précieuses, comme vous pouvez le constater dans l'*Aide de Jeu n° 10* (page 166).

La forêt de champignons

Les rêveurs ont donc appris, grâce au grimoire de la sorcière, que dans la partie orientale de la grande forêt fongique pousse un champignon qui permet à son consommateur de marcher sous les eaux sans craindre de se noyer. Selon toute vraisemblance, les rêveurs se rendront en ce lieu pour y quérir ce végétal providentiel.

La forêt de champignons est immense ; des lumières irréelles luisent sourdement dans les sous-bois, bleues, vertes, violettes ; ces phosphorescences proviennent de certaines moisissures. Des champignons de toutes sortes, moisissures, levures, parasites, poussent avec une sauvage exubérance sur le sol ; ils se recouvrent les uns les autres et ont submergé des arbres malades de leurs obscènes bouffissures. Il fait très froid dans les halliers ; l'humidité est telle que partout flottent des brumes perfides. Le brouillard se condense sur les végétaux cadavériques et la chute perpétuelle des gouttes d'eau résonne comme une pluie lugubre.

Toute blessure ouverte est rapidement infectée par des spores invisibles en suspension dans l'atmosphère ; en 1 heure, la blessure éclate en un odieux pullulement d'excroissances mycosiques. Pour chaque heure passée dans la forêt, 1 point supplémentaire de la TAI de la victime est infesté par l'ignoble moisissure, jusqu'à ce que son corps tout entier ne soit plus qu'une masse de filaments et de tumeurs ; méconnaissable, elle finit par expirer. Si le rêveur parvient à sortir de la forêt avant cette fatale issue, les cryptogrammes qui le parasitent dépérissent rapidement et meurent, privés des conditions qui favorisaient leur croissance. Cependant, la FOR, la CON et l'APP de la victime sont, chacune, réduites de 1 point par 3 points de TAI que les champignons ont couvert avant sa guérison. Cette perte n'affecte que son être onirique.



LA SORCIÈRE

Après avoir passé 3 heures dans la forêt, les vêtements des rêveurs commencent à être, eux aussi, affectés par la prolifération des moisissures. Les excroissances qui les boursouflent sont essentiellement inoffensives, mais elles augmentent graduellement le poids du tissu et cela peut devenir fort inconfortable. Au-delà de 10 heures d'exposition à ces assauts, les textiles se décomposent et tombent en pièces irrécupérables. Le cuir souffre de la même façon, mais il résiste à 20 heures d'exposition avant de se désintégrer.

Les champignons bleus

Il s'agit de l'espèce dont parle le grimoire de la sorcière. Ils se développent dans les zones encaissées noyées dans une brume perpétuelle. Toutes les 6 heures, demandez un jet de Trouver Objet Caché. Chaque réussite permet d'en trouver assez pour un investigateur. Ces champignons ressemblent, de prime abord, à des vesses-de-loup, leur diamètre atteint une quinzaine de centimètres et leur teinte est d'un bleu très clair, veiné de violet.

Il s'avère facile de les cueillir, mais au moment où ils sont arrachés du sol, un cri horrible retentit. C'est celui d'une petite créature d'une trentaine de centimètres de hauteur. Cet être minuscule attaché sous le champignon suffoque et s'éteint rapidement. Un examen plus poussé permet de constater qu'il fait partie du champignon ; de fait, la partie qui ressemble à une vesse-de-loup est le cerveau dénudé du petit être ; elle est facile à séparer du corps. Chaque fois que les investigateurs détachent du sol une de ces créatures sans défense, ils perdent 0/1D3 points de SAN en entendant ses râles d'agonie. Le grimoire indique également que certains des champignons peuvent être mortels. Si les investigateurs ne peuvent faire appel à des connaissances en Biologie pour identifier à coup sûr les spécimens inoffensifs, ils courent le risque d'une mort immédiate en consommant un champignon vénéneux. Et il y a 25 % de chances pour qu'un champignon le soit.

L'exploration de la forêt de champignons

Ni carte ni piste pour cette forêt infernale. À moins que les investigateurs ne soient à même de suggérer un moyen plus intelligent de trouver leur chemin, ils en sont réduits à errer à travers cette jungle de mycélium. Pour chaque 6 heures de progression sous ces frondaisons malsaines, ils ont 25 % de chances de faire une rencontre. Pour en déterminer le type, effectuez un jet de 1D6 sur la Table de Rencontres dans la Forêt de Champignons. Les explications et les statistiques suivent.

Rencontres dans la forêt de champignons

Jet de 1D6	Rencontre
1	sorcières
2	moisissures visqueuses
3	cercle féerique
4	parasite
5	Robigus
6	mycélium qui tue

LES SORCIÈRES : Cette rencontre ne peut survenir qu'une seule fois. Si elle ressort lors d'un nouveau jet de dé, refaites-le ou bien inventez de toutes pièces votre propre rencontre.

Aide au Rêve

Ce sort ne peut être lancé que dans le Monde de l'Éveil par un rêveur chevronné en passe de s'endormir. Il coûte 8 Points de Magie, aucun point de SAN. Il catapulte le rêveur en ligne droite dans les ténèbres du sinistre Monde Inférieur, en évitant complètement les Contrées du Rêve Supérieures.

L'ennui avec ce sort, et ce n'est pas mentionné dans le texte, c'est que les rêveurs se réveillent dans le Monde Inférieur, au fond de la vallée de Pnath, parmi les strates d'ossements innombrables et bruissants hantés par les Dholes étranges et terribles.

Les rêveurs débouchent dans une petite clairière herbeuse au cœur de la forêt. Deux vieilles sorcières enveloppées de rudes manteaux bruns s'y affairent, en compagnie d'un individu de haute taille, vêtu de noir, qui se tient debout, le dos tourné aux rêveurs. Aucun des trois ne remarque l'arrivée des investigateurs; si ces derniers se tiennent tranquilles, ils peuvent observer les deux commères courbées parmi les graminées, occupées à recueillir soigneusement des graines dans leurs besaces de bure.

La réussite d'un jet en Savoir identifie l'herbe : c'est du seigle. Celle d'un jet en Biologie révèle que le grain est infesté d'ergot, une maladie cryptogamique; cette moisissure contient, outre un certain nombre de dangereux alcaloïdes, de l'acide lysergique (L.S.D.) à l'état naturel. Dans le passé, la consommation de pain confectionné avec du seigle qui en était atteint produisait une affection que l'on nommait le Feu de St. Antoine; la victime de cette maladie éprouvait des hallucinations horribles, la folie le gagnait, puis la gangrène; l'issue était souvent mortelle. On a récemment avancé l'hypothèse que plus d'une manifestation médiévale de sorcellerie ou de possession démoniaque serait en fait due à l'ingestion de pain contenant de l'ergot de seigle.

Si les rêveurs restent quelque temps à l'orée de la clairière ou s'ils y entrent, l'homme qui leur tourne le dos sent leur présence et se tourne vers eux. Ses traits sont caucasiens, mais il est d'un noir d'ébène, même le "blanc" de ses yeux, même ses dents sont couleur de jais. Celui qui réussit un jet en Mythe de Cthulhu reconnaît Nyarlathotep et celui qui réussit un jet en Occultisme reconnaît l'Homme Noir des cultes de sorcières. Que ce soit l'une ou l'autre de ces compétences, ces jets réussis amènent une perte de 0/1D8 points de SAN à celui qui les a tentés. Quant à ceux qui ne savent pas à qui ils ont affaire, ils ne perdent que 0/1D3 points de SAN.

L'homme n'esquisse pas le moindre mouvement pour attaquer les rêveurs. Si ceux-ci ont une once de sagesse, ils quittent bien vite la clairière, abandonnant le trio à ses occupations diaboliques. Si un personnage est affecté d'un effet cauchemardesque à la vue de l'homme en noir, ce dernier lui paraît alors d'une taille colossale, et le rêveur médusé va se livrer à lui. Si ses compagnons ne le retiennent pas, il s'avance dans la clairière; Nyarlathotep se métamorphose alors, devenant le monstre au tentacule rouge décrit dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*, et il dévore le malheureux.

Si les rêveurs tentent d'interrompre ce qui se passe, Nyarlathotep prend son aspect monstrueux, et les deux vieilles sorcières ramassent leurs sacs et s'envolent en caquetant furieusement.

LES MOISISSURES VISQUEUSES : Cette rencontre peut être récurrente. Ces créatures sont des champignons mobiles ressemblant à d'énormes amibes baveuses glissant sur le sol; elles ingèrent toute substance nourricière qui se trouve sur leur trajet. Il est difficile de les endommager physiquement, mais elles sont sensibles aux attaques magiques. Leur taille varie et elles existent en diverses couleurs, toutes éclatantes. Il est fréquent que la surface supérieure de la moisissure se pare de corps pédonculés fructifères. Les moisissures visqueuses se dissimulent aisément parmi l'exubérance des champignons qui tapissent le sol; mais elles peuvent également se laisser tomber sur leurs depuis une branche. Lors d'une attaque, l'amibe monstrueuse se contente de se répandre sur sa victime. Voir les caractéristiques des Moisissures Visqueuses page 105.

UN CERCLE FÉERIQUE : Cette rencontre peut se produire sans limite. Un large cercle de champignons blancs survient. Il mesure 6 mètres de diamètre et les champignons varient en hauteur de 15 à 50 centimètres. Un lutin habite là, mais il ne se manifeste que si un investigateur l'appelle en se tenant au centre du cercle et réussit un jet en Persuasion ou en Chanter. Alors, le lutin apparaît soudainement, comme jailli de nulle part : il est assis sur l'un des plus grands champignons. Sa taille n'atteint pas 10 centimètres; aussi les rêveurs doivent-ils s'approcher pour bien le distinguer.

C'est un homme minuscule, piètrement vêtu d'un vieux costume et d'un haut-de-forme élimé. Il ne porte pas de chaussures; ses pieds surdimensionnés sont velus et prolongés par de longues griffes recourbées. Il n'a pas d'ailes.

Il aide les investigateurs de bon cœur s'ils le lui demandent de façon courtoise : il peut leur révéler l'endroit le plus proche où poussent ces fameux champignons bleus. Mais si les rêveurs se montrent menaçants ou tentent d'abuser de lui, il disparaît en un clin d'œil, et celui ou ceux qui l'ont offensé ne le reverront jamais, ni lui ni aucun autre lutin.

LE PARASITE : Cette rencontre peut survenir maintes et maintes fois; mais après la première, le parasite s'attache à d'autres parties du corps.

Un bloc de matière fongique, rougeâtre et palpitante, s'abat depuis un arbre sur le visage d'un investigateur. Il y adhère instantanément, émettant des pseudopodes microscopiques qui s'enfoncent dans la chair de son nouvel hôte. Ce parasite est hideux, mais inoffensif. On peut l'arracher, mais les pseudopodes

Extraits du grimoire de la sorcière

... il est au plus profond de la forêt fongique de petites sphères d'un bleu pâle veiné de pourpre. Elles sont faciles à détacher, et l'ingestion de leur partie supérieure confère au fidèle la faculté de côtoyer impunément les servants de Ghadamon pour aller lui rendre hommage. Mais attention! Parmi elles pousse une espèce de champignons d'aspect fort similaire, mais celle-là est fatale pour les animaux comme pour les humains... et c'est en ce lieu que Ghadamon demeurera, jusqu'à ce que celui qui doit venir fasse son chemin jusqu'à lui, alors, Ghadamon reviendra, sous l'océan. Là, il croîtra dans l'attente du Jour. Et lorsque ce jour sera venu, Celui qui Attend pour se Multiplier quittera son nid et rejoindra le terrible compagnon froid qui depuis toujours l'attend; et cette aube qui verra la Bete se déchainer et la sombre R'lyeh resurgir hors des gouffres marins, cette aube saluera l'avènement du grand Cthulhu...

Aide de Jeu n° 10

restent fichés profondément sous l'épiderme et, en 1 heure, la masse s'est reconstituée. Le parasite demeure définitivement attaché à la forme onirique de la victime, à moins qu'elle ne trouve un moyen quelconque de s'en débarrasser. Ce sera son éternel compagnon lors de toutes ses futures visites dans les Contrées du rêve; son APP s'en trouve rabaissée à 3.

ROBIGUS, LE DIEU DE LA ROUILLE : Cette rencontre ne peut survenir qu'une fois; si elle ressort lors d'un nouveau jet de dé, refaites-le ou inventez-en une autre.

Une musique lointaine et ravissante parvient aux oreilles des investigateurs. Il est facile de découvrir d'où elle provient. Un jet réussi en Discrétion permet de s'approcher de la source sans qu'ils soient vus.

Dans une petite clairière, un homme grand et bien découplé siège sur un trône de moisissure blanche. Il a belle allure. Il est flanqué d'un cheval et d'un loup; sur son épaule est perché un petit pivert. De part et d'autre de ce groupe, et légèrement en retrait, se tiennent deux champignons de 2,50 mètres; chacun agite son chapeau en de lentes ondulations, le bourdonnement entendu par les investigateurs provenant des lamelles inférieures. Une demi-douzaine de gros champignons dansent devant le trône; ils ressemblent aux musiciens, mais en plus petit. L'homme sourit béatement, battant la mesure de la main; manifestement, il s'amuse bien.

Un jet réussi en Anthropologie ou en Archéologie révèle que ce personnage est Robigus, le dieu romain de la rouille; la rouille étant une maladie cryptogamique qui affecte les récoltes de céréales et parfois les anéantit. Dans l'antiquité, on tentait de se concilier les bonnes grâces de Robigus en lui offrant une fête (que l'on appelait la Robigalia), dans l'espoir qu'il épargnerait les récoltes. Presque oublié à présent, il aime toujours se rappeler les honneurs qu'on lui rendait jadis.

Si un investigateur manque son jet en Discrétion, Robigus le remarque, ainsi que tout rêveur qui choisirait de se montrer ouvertement. Ravi d'avoir de la visite, le dieu invite les rêveurs à le rejoindre.

Pour lui, les rêveurs doivent participer à la fête; tout argument contraire sera vain. Il insiste pour qu'ils chantent pour lui. Chaque rêveur tente alors un jet en Chanter. En cas de réussite, Robigus se montre pleinement satisfait et souhaite poursuivre la conversation avec le rêveur. Si ce dernier le lui demande, il peut lui indiquer où se trouve le plus proche site de champignons bleus.

Mais si le jet en Chanter est manqué, Robigus se bouche les oreilles en grimaçant douloureusement et il fait cesser la musique. "Vous aviez raison", admet-il; "vous faites assurément un bien piètre chanteur; en conséquence, vous devez être un danseur!" Sur ce, Robigus lève une main, et le rêveur (s'il manque son jet de Résistance) est transformé en un grand champignon danseur, comme ceux précédemment décrits.

Ceux qui sont passés inaperçus peuvent s'esquiver hors de portée des yeux de Robigus.

Celui qui tente de s'échapper ou de s'en aller après avoir été invité à rester se retrouve cloué au sol par le regard de Robigus et ne peut plus faire un seul geste. Robigus ne peut pétrifier ainsi qu'une personne par round.

Quant aux rêveurs qui ont été transformés en champignons danseurs, ils le restent jusqu'à ce qu'on les libère. Pour cela, on peut attaquer et tuer Robigus (mais il est rattaché à Mars, le dieu de la guerre, et il est un adversaire particulièrement formidable); plus simplement, il suffit de Chanter (jet de compétence réussi) pour Robigus, puis de lui demander une faveur et réclamer alors qu'il redonne à ses victimes leur aspect initial.

En revenant dans le Monde de l'Éveil, les investigateurs qui ont été transformés en champignons danseurs souffrent de séquelles mineures. Quelques jours plus tard, leurs domiciles sont infestés de champignons; il y en a partout : sur les tapis, dans l'évier, etc. Ce ne sont que des espèces très normales, inoffensives, mais l'exubérance de leur croissance risque de devenir gênante. Cette invasion fongique se poursuivra jusqu'à ce que les lieux aient été désinfectés par un professionnel.

Voir les caractéristiques de Robigus pages 128.

LE MYCÉLIUM QUI TUE : Cette rencontre peut être récurrente. Parmi les moisissures qui recouvrent le sol se dissimulent des filaments fibreux de mycélium qui piègent le rêveur étourdi à la manière d'un lacet. Celui qui échoue dans un jet en Trouver Objet Caché trébuche dans un enchevêtrement de ces filaments; si, de surcroît, il manque un jet en Esquiver, il est pris dans les rets et promptement garrotté, selon les règles de *L'Appel de Cthulhu*. Il lui est impossible de se délivrer lui-même; ceux tentent de lui porter secours se retrouvent empêtrés de la même façon. Un jet en Rêver permet de relâcher le collet moyennant l'investissement de 1D6 Points de Magie; le captif peut alors profiter de ce répit pour tenter un second jet en Esquiver. Il peut renouveler la tentative une fois par round, jusqu'à ce qu'il finisse par succomber par suffocation.

Sur les bords du Lac Stérile

Comme les rêveurs en ont eu la révélation, Ghadamon est tapi à une centaine de mètres du rivage, non loin du centre de ce petit lac. Un clapot tranquille vient lécher la plage déserte. Le ciel d'encre est zébré d'éclairs terrifiants. Le sable sur lequel marchent les investigateurs est un amas de débris d'os et de coquillages qui s'écrasent en crissant sous leurs pas; des crabes translucides, d'une cinquantaine de centimètres de large, glissent furtivement en une fuite latérale à leur approche; eux ne font aucun bruit en se déplaçant sur la berge.

Le rêveur qui pénètre dans le Lac Stérile sans avoir mangé au préalable un champignon bleu est agressé par les servants de Ghadamon.

En revanche, celui qui consomme un de ces champignons en ressent très vite les effets magiques. Il lui vient aussi la certitude qu'il peut écarter les eaux de sa personne, par la seule force de sa volonté. Quand il s'approche du Lac Stérile, il voit l'eau saumâtre se retirer devant ses pas. S'il y plonge une main ou un pied, l'onde se creuse en une cavité miroitante autour de ce membre. Le rêveur peut s'avancer ainsi dans le lac : une bulle d'air reste autour de lui, sur une épaisseur d'environ soixante centimètres; elle dure approximativement 1 heure. Le fond de l'eau s'incline doucement. Il suffit de parcourir une trentaine de mètres pour trouver la Chose issue de Blakely.

Les servants de Ghadamon

Si les rêveurs se sont montrés très discrets, c'est lorsqu'ils commencent à pénétrer dans l'eau que les servants de Ghadamon s'agglutinent autour d'eux. Ils les voient foncer comme des torpilles, suivis d'une traînée de bulles. En quelques secondes, ils sont cernés d'une sphère formée par ces choses.

Les servants de Ghadamon ressemblent à de grands poissons noirs armés d'énormes mâchoires; en arrière de leur tête, leur corps rétrécit brutalement, pour finir en une queue évoquant un serpent : dans son ensemble, la bête revêt l'aspect d'un cône. Ils mesurent en moyenne 1 mètre de long, et leurs yeux jaunes et luminescents vrillent un regard de glace dans ceux de leurs victimes.

Quelques Servants de Ghadamon

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*	*six*	*sept*
FOR	3	4	2	5	6	1	4
CON	11	14	12	9	10	11	10
TAI	2	3	1	3	2	1	2
INT	3	2	5	6	2	4	5
POU	4	3	5	6	6	3	1
DEX	14	14	12	11	10	21	12

PV 7
Déplacement 10 en nageant

Armes : Morsure* 85 %, 1D6.

**Cette attaque peut également servir à saisir une victime pour l'entraîner sous l'eau, sans nécessairement la blesser. C'est ce*

qui est arrivé à Blakely. La victime peut alors opposer sa FOR à celle des servants de Ghadamon pour se libérer.

Armure : 2 points de peau coriace, analogue à celle d'une grenouille.

Perte de SAN : Les servants de Ghadamon n'occasionnent normalement qu'une perte de 0/1D3 points, mais lorsqu'ils chargent en masse une victime, l'effet est aggravé.

Ces odieux poissons noirâtres entourent soudain chaque rêveur. À moins qu'il ne tienne les mains de ses compagnons ou qu'il ne soit relié à eux de quelque autre façon (joignant de ce fait leurs bulles), le rêveur se retrouve coupé de ses partenaires. Il ne voit plus rien, hormis de sinistres mâchoires de plus de 30 centimètres de large, plantées de dents incurvées d'au moins 5 centimètres. S'il ne réussit pas un jet de SAN, il perd carrément 6 points. Si, en plus, il est affecté d'un effet cauchemardesque, les choses-poissons se rapprochent brusquement à moins de 30 centimètres. Un autre jet de SAN est impératif; s'il est manqué, l'horreur se colle au rêveur et sa bulle se défait complètement. L'eau se teinte de carmin : dans une mêlée confuse, le malheureux est dévoré.

Si un au moins des jets de SAN est réussi, les servants de Ghadamon restent à distance et ils ne peuvent pas faire de mal au rêveur (à moins qu'il ne reste sous l'eau au-delà de l'heure de survie que lui confère le champignon). La masse serrée des grands poissons noirs intercepte la moindre parcelle de lumière; les investigateurs ont besoin de lampes ou de torches pour voir sous l'eau.

La larve

Le corps de la chose issue de Blakely gît à une trentaine de mètres du rivage; il n'est donc pas difficile à trouver. Sa vue fait perdre 0/1D6 points de SAN. La larve affecte la silhouette et les traits de Nelson Blakely, mais couvre une longueur de 3,50 mètres. Entièrement composée d'une gelée frémissante et translucide, elle ne peut quasiment pas bouger, mais les lèvres s'entrouvrent et la voix de Blakely sourde, faible et suppliante, implore sa délivrance.

Les rêveurs ont à présent le choix entre deux options. Soit ils sont à même de lancer avec succès Conjuration Onirique; ils peuvent alors renverser le processus de transfert entre Ghadamon et Blakely; l'artiste guérit complètement, sa convalescence durant un nombre de jours égal à dix fois le temps passé à échanger sa substance avec Ghadamon. Soit ils ne sont pas parvenus à découvrir ou à apprendre ce sort, soit le sort a été lancé, mais en vain. Il leur reste alors l'alternative de mettre à mort la chose de sous les eaux; cela signifiera la mort de Nelson Blakely, mais la monstruosité qui croît dans la chambre de la maison Tilstrom sera alors repoussée dans les Contrées du Rêve. Tuer Blakely n'a d'efficacité que si le transfert est inachevé. Dans le cas contraire, le trépas de Blakely ne fera que délivrer son âme de son atroce prison, mais Ghadamon restera dans le Monde de l'Éveil.

Achever Blakely n'est pas difficile; son corps bleuâtre est d'une fragilité extrême. Une minuscule entaille dans sa peau membraneuse suffit, et le fluide qui la distend s'écoule dans l'eau du lac. En quelques minutes, la mort survient.

Conclusion

L'enrayement du processus de transfert entre Ghadamon et Nelson Blakely vaut bien l'attribution de 2D10 points de SAN, mais cette récompense est réduite à 2D8 points si l'opération a entraîné la mort de l'artiste. Si les investigateurs ont tué Blakely après que Ghadamon s'est échappé vers la mer, la récompense n'est plus que de 1D8 points car Ghadamon reste en liberté dans le Monde de l'Éveil. Si Penny est sauvée de la démence, les investigateurs reçoivent 1D6 points de SAN supplémentaires. S'ils ont réussi à se débarrasser définitivement de Jerry le tueur, ils gagnent encore 1D6 points de SAN de plus et les félicitations de la police, dans le cas où ils auraient prouvé sa culpabilité dans quelque meurtre à la hache.

Troisième partie : Appendices

Cette dernière section du livre comprend une série d'appendices. Il ne s'agit que de renseignements annexes, mais ils devraient vous permettre d'apprécier encore plus cet ouvrage. En voici le détail.

L'Appendice Un, **Création d'un aventurier des Contrées du Rêve**, donne des informations sur la façon de créer un natif des Contrées du Rêve. Habituellement, les Contrées du Rêve ne sont qu'un univers périphérique du Monde de l'Éveil, un lieu que les investigateurs peuvent aller explorer en certaines occasions. Avec le système fourni ici, vous pourrez organiser une campagne qui se déroule uniquement dans les Contrées du Rêve.

L'Appendice Deux, **Bibliographie des Contrées du Rêve**, fournit une liste des principales histoires écrites sur les Contrées du Rêve. Si vous voulez toujours en savoir plus après avoir lu ce livre, voilà les références à consulter.

L'Appendice Trois, **Chronologie des Contrées du Rêve**, classe les plus importants récits des Contrées du Rêve dans un ordre chronologique hypothétique établi sur les références internes aux romans.



Création d'un aventurier des Contrées du Rêve

Des règles complètes pour générer un nouveau personnage originaire des Contrées du Rêve

La plupart des investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* qui ont visité les Contrées du Rêve ont suivi le même chemin que Randolph Carter et le Roi Kuranes. Comme ces deux héros, ils ont commencé leur existence dans le Monde de l'Éveil, avant de traverser le voile du sommeil pour explorer un monde étrange, mêlant le fantastique à l'horreur et offrant un contraste saisissant avec leur propre univers. Ce livre a pour une large part été écrit dans cette optique.

Cependant, pour changer, les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* peuvent décider d'interpréter des autochtones des Contrées du Rêve qui ne savent pas grand-chose du Monde de l'Éveil. Les Contrées du Rêve pourraient alors accueillir une campagne complète, plutôt qu'une aventure à l'occasion. Cet appendice contient toutes les règles nécessaires à la création d'un aventurier originaire des Contrées du Rêve. Les principes de base sont les mêmes que pour un investigateur de *L'Appel de Cthulhu*, mais certaines modifications ont dû être introduites.

Les caractéristiques des armes figurant dans cet appendice peuvent également être employées pour des aventures plus traditionnelles se déroulant dans les Contrées du Rêve.

Caractéristiques

Les aventuriers des Contrées du Rêve possèdent les mêmes caractéristiques de base qu'un investigateur ordinaire de *L'Appel de Cthulhu*. Ils sont définis par leurs Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité, Apparence, Éducation et Santé Mentale comme leur contrepartie du Monde de l'Éveil. Toutefois, la caractéristique Éducation a une signification légèrement différente, expliquée ci-après.

La plupart des aventuriers des Contrées du Rêve sont plus robustes, et moins érudits, que le studieux chercheur de connaissance qu'est l'investigateur typique de *L'Appel de Cthulhu*. C'est pourquoi les jets de caractéristiques sont ici légèrement différents. Après avoir lancé 3D6 pour les caractéristiques FOR, POU, CON, APP et DEX, répartissez 3 points supplémentaires parmi elles, sans qu'aucune ne dépasse 18. Lancez ensuite 2D6+6 pour la TAI et l'INT. Enfin, l'ÉDU se limite à 3D6 pour les natifs des Contrées du Rêve.

ÉDU (Éducation)

Dans les Contrées du Rêve, l'Éducation est plus une mesure de l'expérience que de l'éducation formelle. Elle correspond aux apprentissages et expériences cumulés pendant toute une vie. Un aventurier ayant une ÉDU de 13 sait autant de choses qu'un investigateur de même ÉDU, mais il a acquis ses connaissances autrement et elles concernent probablement des domaines totalement différents.

Dans les Contrées du Rêve, les guildes assurent une bonne part de l'éducation. Les aventuriers dotés d'une ÉDU de 12 ou moins étaient certainement apprentis. Ils se chargeaient du ménage et des tâches ingrates, faisaient des courses pour leur maître et, peut-être, ont-ils réussi à apprendre quelques petites choses sur le métier ambitionné par la même occasion. Les aventuriers dotés d'une ÉDU entre 13 et 18 étaient probablement compagnons. Ayant achevé leur apprentissage, ils se rendaient d'une ville à l'autre et proposaient leurs services à la journée. Un aventurier doté d'une ÉDU de 18 remplit les conditions minimales pour devenir un maître dans sa profession. Il doit encore exécuter son chef-d'œuvre et le faire accepter par les autres maîtres de sa guilde. Cet objet, qui doit être d'une grande beauté ou d'une grande utilité, n'est pas tout. Le

Jets de caractéristique

FOR : jet de 3D6*	DEX : jet de 3D6*	INT : jet de 2D6+6
CON : jet de 3D6*	APP : jet de 3D6*	POU : jet de 3D6*
TAI : jet de 2D6+6	SAN : POUx5	ÉDU : jet de 3D6
Idée : INTx5	Chance : POUx5	Connaissance : ÉDUx5

**Après avoir fait les tirages de ces caractéristiques, répartissez 3 points supplémentaires entre elles, sans dépasser la limite de 18.*

Bonus aux Dommages

FOR+TAI	BD	FOR+TAI	BD
2 à 12	-1D6	73 à 88	+4D6
13 à 16	-1D4	89 à 104	+5D6
17 à 24	+0	105 à 120	+6D6
25 à 32	+1D4	121 à 136	+7D6
33 à 40	+1D6	137 à 152	+8D6
41 à 56	+2D6	153 à 168	+9D6
57 à 72	+3D6	179 à 184	+10D6

postulant doit aussi composer avec la politique interne de sa guilde. Si un aventurier désire devenir un maître artisan, cela doit être traité en cours de jeu.

Jets de caractéristique

Tous les jets de caractéristique se font de la même manière que dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*. Un aventurier devrait maintenant déterminer ses scores en Idée, Connaissance et Chance, ainsi que ses Bonus aux Dommages, ses Points de Vie et ses Points de Magie.

Background

Avant de déterminer le reste du background de votre aventurier, consultez d'abord la liste des professions des Contrées du Rêve. Choisissez-en une et gardez-la à l'esprit.

Nom

Dans les Contrées du Rêve, les noms sont très différents de ceux du Monde de l'Éveil, comme l'illustrent ceux des PNJ présentés dans ce livre. Les gens des Contrées du Rêve se contentent le plus souvent d'un patronyme unique, parfois complété d'un descriptif (par exemple, le Vagabond ou le Chercheur).

Statut dans la guilde

C'est l'ÉDU de votre aventurier qui détermine son statut dans sa guilde professionnelle. Appartenait-il à l'une d'elles ou a-t-il acquis toute son Éducation par l'expérience? A-t-il achevé son apprentissage? Est-il encore apprenti ou a-t-il quitté le métier? Si votre apprenti est un compagnon, cherche-t-il activement à devenir maître?

Lieu de naissance

L'encart Lieux et Professions donne la liste des plus célèbres lieux des Contrées du Rêve, ainsi que les professions qui leur sont plus particulièrement associées. Cette table n'est en aucun cas limitative. Votre aventurier peut venir de l'endroit qui vous plaît. Toutefois, certains sites sont renommés pour un type d'activité et pourraient donc être tout à fait appropriés.

Lieux et Professions

L'OUEST	
Dylath-Leen	voleurs, hommes de main
Forêt Enchantée	chasseurs
Hlanith	artistes, marchands
Ilarnek	marchands, sages
Kadathéron	éleveurs, sages
Oonai	artistes, bateleurs
Thraa	éleveurs, marchands
Ulthar	fermiers, artisans
L'EST	
Céléphaïs	marchands, prêtres
Ilek-Vad	artisans, sages
Rinar	marins
LE NORD	
Inquanok	artisans (maçons), ouvriers
CITÉS DES ÎLES	
Baharna	artistes, artisans (potiers)
Serranie	nobles

Sexe et âge

Les aventuriers peuvent être de sexe masculin ou féminin; cela n'a aucune incidence sur le jeu. L'âge doit être au moins égal à ÉDU + 6.

Marques de naissance, cicatrices et troubles mentaux

Si, dans son passé, votre aventurier a subi une mutilation ou un traumatisme quelconque, notez-le sur sa fiche.

Le portrait

Vous pouvez, si vous le désirez, dessiner le portrait de votre aventurier ou collez à la place une illustration. Mais vous pouvez aussi utiliser cet espace pour y inscrire vos notes.

Profession, compétences et équipement

À ce stade, vous pouvez compléter l'historique de votre aventurier en choisissant une profession. Sélectionnez-en une dans l'encart Professions dans les Contrées du Rêve ou concevez-en une à votre goût. La description de chaque profession fournit quelques indications de fond, une série de sept compétences et l'équipement de départ.

Points de compétence

Après avoir choisi une profession, multipliez l'ÉDU de votre aventurier par 20 et allouez le produit de cette opération aux compétences correspondant à la profession. Il n'est pas indispensable d'attribuer des points à chacune d'entre elles. Additionnez ces points aux pourcentages préimprimé sur la fiche d'aventurier. Sauf indication contraire, les compétences Mythe de Cthulhu et Rêver ne peuvent recevoir aucun point.

Intérêts personnels

Même dans les Contrées du Rêve, les aventuriers ont le temps de se consacrer à des domaines qui leur sont personnels. Multipliez l'INT par 10 et répartissez les points ainsi calculés entre les compétences de votre choix, à l'exception de Mythe de Cthulhu et Rêver.

Équipement

Une liste d'équipement (avec lequel vous commencez) est associée à chaque profession. Dans bien des cas, vous aurez à définir la nature exacte de cet équipement. Les aventuriers devraient aussi posséder le matériel lié aux compétences qui atteignent 50 % ou plus au départ. Par exemple, un Sage qui attribue des points en Artisanat (Poterie) débute avec un tour de potier, tandis qu'un Artisan qui s'est intéressé à une arme en possède un exemplaire, en supposant dans ces deux cas que leur compétence atteint au moins 50 %.

Comment créer votre aventurier

1. Détermination des caractéristiques

Munissez-vous d'une fiche d'aventurier vierge. Inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet sur le côté gauche, à la verticale.

* Déterminez les caractéristiques FOR, POU, CON, DEX et APP en lançant une fois 3D6 pour chacune. Répartissez 3 points parmi elles, sans qu'aucune ne dépasse 18. Notez les résultats dans la case située en haut et à droite de la fiche. Utilisez un crayon de papier de façon à pouvoir éventuellement gommer ces indications.

* Déterminez la TAI et l'INT en lançant une fois pour chacune 2D6 + 6. Notez les résultats obtenus.

* Déterminez l'ÉDU en lançant une fois 3D6. Notez le résultat obtenu.

* La SAN est égale à POU x 5. Notez le produit de cette opération à l'endroit adéquat.

Ces chiffres constituent le squelette de votre aventurier. N'hésitez pas à donner de la consistance à votre personnage en imaginant des raisons expliquant les scores obtenus aux dés. Si les caractéristiques que vous avez tirées ne vous satisfont pas, gommez tout et recommencez.

Les Contrées du Rêve
L'Appel de Cthulhu
Fiche d'Aventurier
Nom du joueur

Informations générales

Points de Santé Mentale

Compétences

Armes

6. Détermination des informations complémentaires

* Choisissez le sexe de votre aventurier.

* Notez les marques de naissance et, en cours de jeu, les cicatrices et troubles mentaux qui peuvent l'affliger.

* Vérifiez que votre nom est bien inscrit dans la case verticale du côté gauche de la fiche, et non dans celle de l'angle supérieur — dans celle-ci, notez le nom de votre aventurier.

* L'âge minimum est égal à ÉDU + 6 ans. Si vous voulez qu'il soit plus vieux, pour chaque tranche supplémentaire de 10 ans, ajoutez 1 point en ÉDU et répartissez 20 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à sa profession. Mais la maturité n'est pas gratuite : au-dessus de 40 ans, retirez 1 point en FOR, CON, DEX ou APP par décennie additionnelle.

* En fonction de sa profession, vous pouvez décider que votre aventurier fait partie d'une guilde. Déterminez le rang qu'il a atteint.

* Choisissez un lieu de naissance en consultant le Guide des Contrées du Rêve et, éventuellement, l'encart Lieux et Professions, page précédente.



5.Détermination des scores en arme

Même si votre aventurier n'a pas choisi d'arme, la rubrique Armes (en bas, à gauche de la fiche) comporte quatre attaques à mains nues. Inscrivez le pourcentage de compétence pour chacune, ainsi que les dommages qu'elles infligent tels qu'ils sont indiqués dans la *Table des Armes des Contrées du Rêve.* À moins que le Bonus aux Dommages de l'aventurier soit égal à 0, notez-le après les dommages de l'attaque. Par exemple, avec un bonus de + 1D4 ou de - 1D4, les dommages de la compétence Coup de Poing sont 1D3 + 1D4 ou 1D3 - 1D4

* Les armes à feu ne sont pas disponibles dans les Contrées du Rêve.

* La liste des compétences courantes de combat dans les Contrées du Rêve est présentée page 180. La liste des armes usuelles, avec toutes leurs caractéristiques, est donnée page 181.

des Contrées du Rêve

Caractéristiques

Points de Magie

Points de Vie

Portrait

2. Détermination des jets de caractéristiques

* Multipliez INT x 5 pour obtenir l'Idée, POU x 5 pour la Chance et ÉDU x 5 pour la Connaissance. Notez les résultats.

*Additionnez FOR et TAI, puis déterminez le Bonus aux Dommages de votre personnage en consultant la table ci-dessous. Reportez sur la fiche ce bonus qui peut être positif, négatif ou nul.

* À côté de 99-Mythe de Cthulhu, notez le nombre 99. Chaque fois que votre aventurier obtiendra des points dans cette compétence, réduisez ce nombre d'autant.

3. Détermination des points de caractéristiques dérivés

* Pour déterminer les Points de Vie initiaux, additionnez la CON et la TAI et divisez cette somme par 2, en arrondissant à l'entier supérieur.

* Les Points de Magie initiaux sont égaux au POU.

* Les Points de Santé Mentale initiaux sont égaux à POU x 5.

Bonus aux Dommages

FOR+TAI	*BD*	*FOR+TAI*	*BD*
2 à 12	-1D6	73 à 88	+4D6
13 à 16	-1D4	89 à 104	+5D6
17 à 24	+0	105 à 120	+6D6
25 à 32	+1D4	121 à 136	+7D6
33 à 40	+1D6	137 à 152	+8D6
41 à 56	+2D6	153 à 168	+9D6
57 à 72	+3D6	179 à 184	+10D6

Puis +1D6 par tranche (ou fraction de tranche) de 16 points.

4. Détermination de la profession et des compétences

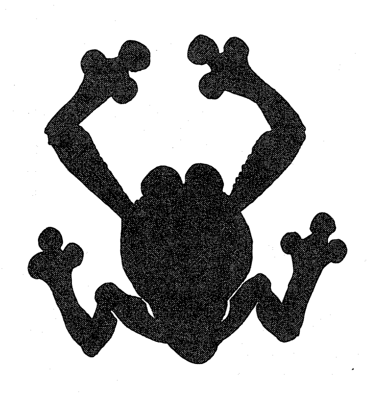
* Choisissez une profession.

* Pour déterminer les compétences liées à cette profession, multipliez l'ÉDU x 20 et répartissez ces points entre les compétences adéquates.

* Pour déterminer les compétences d'intérêt personnel, multipliez INT x 10 et répartissez ces points entre les compétences de votre choix, à l'exception de Mythe de Cthulhu et Rêver. Notez que ces compétences doivent être choisies dans la liste des compétences courantes des Contrées du Rêve, page suivante.

* Notez au crayon de papier tous les pourcentages de base supérieurs à 0.

* Notez les équipements associés à la profession de l'aventurier.



Compétences

Les compétences suivantes sont, soit entièrement nouvelles, soit légèrement différentes de leur équivalent du Monde de l'Éveil. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* pour une description complète des compétences.

Artisanat (5 %)

Cette catégorie de compétences réunit les métiers qui servent à créer des effets plaisants. Avec l'approbation du Gardien, presque toute profession ou métier rémunéré peut être considéré comme un artisanat. Parmi les plus courants des Contrées du Rêve, on citera : armurier, brasseur, charpentier de marine, charpentier, charron, forgeron, maçon, tanneur et tisseur. Bien qu'elles ne soient pas mentionnées dans le livre de règles, les compétences d'artisanat peuvent être utilisées dans le Monde de l'Éveil. Mais il faut noter que la plupart des protagonistes de Lovecraft n'ont pas ce genre de talent. L'artisanat peut comprendre aussi bien la création que la réparation d'objets correspondant au domaine choisi. La fiche d'aventurier contient plusieurs espaces destinés aux différents métiers réunis sous cette compétence.

Arts Martiaux (0 %)

Cette compétence est peu courante dans les Contrées du Rêve. Rares sont les sociétés connues pour la pratiquer, les moines à crâne jaune de Yuth en font partie.

Droit Coutumier (5 %)

Dans le Monde de l'Éveil, la compétence Droit permet aux investigateurs de connaître un texte de loi précis, une jurisprudence ou une procédure légale en rapport avec la situation qui les intéresse. L'équivalent de notre complexe système judiciaire n'existe pas dans les Contrées du Rêve. La loi repose sur de simples traditions établies depuis des dizaines, voire des centaines d'années. Cette compétence permet à un aventurier de discerner les coutumes légales pertinentes dans les divers pays des Contrées du Rêve.

Langue Étrangère (0 %)

Précisez la langue en question. Tous les humains des Contrées du Rêve parlent la même langue et les visiteurs découvriront qu'ils sont capables de comprendre et de parler cette langue sans effort. Certains autres peuples possèdent, cependant, un langage propre : les Chats, Ghasts, Goules, Bêtes Lunaires et Zoogs. L'aklo, autrefois pratiquée dans les Contrées du Rêve, est désormais une langue morte.

Langue Natale (ÉDUx5 %)

Voir Langue Étrangère.

Médecine (5 %)

La médecine telle que nous l'entendons est extrêmement rare dans les Contrées du Rêve. Les praticiens des Contrées du Rêve qui dépassent 50 % dans cette compétence sont très peu nombreux.

Monter à Cheval (5 %)

Parmi les animaux qui servent le plus couramment de monture dans les Contrées du Rêve figurent les yaks, les zèbres, les dromadaires et les éléphants.

Piloter (0 %)

Dans les Contrées du Rêve, cette compétence existe principalement en deux versions — Piloter un Bateau et Piloter un Galion Céleste. La seconde permet de diriger les étranges vaisseaux qui volent jusqu'en Sérannie ou au-delà du bord du monde. Un aventurier qui ne sait pas Piloter un Galion Céleste peut, à la place, faire un jet de Piloter un Bateau à la moitié. Pour le reste, Piloter un Galion Céleste ressemble beaucoup à Piloter un Avion.

Compétences des Contrées du Rêve

Voici les compétences les plus courantes dans les Contrées du Rêve. Celles qui figurent en **gras** *sont nouvelles ou comprennent des notes sur les différences qui existent entre la version des Contrées du Rêve et celle du Monde de l'Éveil.*

Compétences générales

Art 5 %
Artisanat 5 %
Arts Martiaux 00 %
Baratin 5 %
Bibliothèque 25 %
Comptabilité 10 %
Conduire Charrette 20 %
Discrétion 10 %
Dissimulation 15 %
Droit Coutumier 5 %
Écouter 25 %
Esquiver DEXx2 %
Grimper 40 %
Histoire Naturelle 10 %
Lancer 25 %
Langue Étrangère 00 %
Langue Natale ÉDUx5 %
Marchandage 5 %
Médecine 5 %
Monter à Cheval 5 %
Mythe de Cthulhu 00 %
Nager 25 %
Navigation 10 %
Occultisme 5 %
Persuasion 15 %,
Piloter 00 %
Premiers Soins 30 %
Rêver 00 %
Sauter 25 %
Savoir Onirique 10 %,
Se Cacher 10 %
Serrurerie 00 %
Suivre une Piste 10 %
Trouver Objet Caché 25 %

Compétences de combat

Arme d'hast 10 %
Coup de Pied 25 %
Coup de Poing 10 %
Coup de Tête 10 %
Couteau 25 %
Escrime 10 %
Hache 20 %
Javelot 10 %
Lance de Cavalerie 10 %
Lutte 25 %
Tir à l'arc 10 %
Arme spécifique (variable)

Professions des Contrées du Rêve

Artisan — Membres des guildes. Cette profession recouvre tous ces métiers où l'on fabrique ses propres marchandises : forgeron, brasseur, maçon, charpentier, etc. *Compétences* : Baratin, Marchandage, Persuasion, Trouver Objet Caché + deux Artisanat ou Art appropriés à la profession de l'aventurier et une spécialité personnelle. *Équipement* : les outils adaptés au métier considéré et quelques objets fabriqués par l'aventurier.

Artiste — Peintres, sculpteurs et autres créateurs de beauté. Nombre d'artistes font partie d'une guilde d'artisans. *Compétences* : Art, Baratin, Bibliothèque, Droit Coutumier, Marchandage, Savoir Onirique, Trouver Objet Caché. *Équipement* : les outils appropriés et suffisamment de supports pour créer quelques œuvres d'art.

Bateleur — Bardes, conteurs et troubadours. Certains font partie d'une guilde. *Compétences* : Art, Baratin, Écouter, Esquiver, Langue Étrangère, Savoir Onirique + une spécialité personnelle. *Équipement* : le matériel approprié à l'art pratiqué et de bonnes chaussures de marche.

Chasseur — Trappeurs et pisteurs. *Compétences* : Discrétion, Dissimulation, Écouter, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste + une arme. *Équipement* : tout le matériel de trappeur désiré (pièges, par exemple) et une arme.

Éleveur — Ceux qui domestiquent le bétail. *Compétences* : Écouter, Histoire Naturelle, Lancer, Monter à Cheval, Trouver Objet Caché + une compétence en arme improvisée (Bâton par exemple) et une spécialité personnelle. *Équipement* : une arme improvisée.

Errants — Aventuriers et explorateurs. *Compétences* : Droit Coutumier, Grimper, Histoire Naturelle, Nager, Navigation, Savoir Onirique + une arme. *Équipement* : une arme, un bouclier et une armure (cuir, au mieux).

Fermier — Ceux qui gagnent leur vie en faisant pousser des cultures. *Compétences* : Artisanat (Ferme), Conduire Chariot, Histoire Naturelle, Marchandage, Trouver Objet Caché + une arme improvisée (Massue, Fourche, etc.) et une spécialité personnelle. *Équipement* : une arme improvisée.

Guérisseur — Des villageois respectés, formés dans l'art de guérir. *Compétences* : Baratin, Histoire Naturelle, Langue Étrangère, Médecine, Premiers Soins, Trouver Objet Caché + une spécialité personnelle. *Équipement* : des bandages, des herbes et autre matériel de premiers soins.

Marchand — Vendeurs de marchandises, fixes ou ambulants. *Compétences* : Baratin, Comptabilité, Dissimulation, Droit Coutumier, Marchandage, Persuasion + une compétence en rapport avec une marchandise courante. *Équipement* : des habits élégants, deux petites pierres précieuses et des marchandises courantes à vendre.

Marin — Simples matelots, officiers ou capitaines. *Compétences* : Grimper, Langue Étrangère, Nager, Navigation, Piloter un Bateau ou Piloter un Galion Céleste, Sauter, Savoir Onirique. *Équipement* : des vêtements chauds.

Mendiant — Ces malheureux qui ne veulent ou ne peuvent travailler. *Compétences* : Baratin, Discrétion, Dissimulation, Marchandage, Persuasion, Se Cacher + une spécialité personnelle. *Équipement* : aucun.

Mercenaire — Combattants itinérants ou épées à louer. *Compétences* : Coup de Poing, Esquiver, Sauter, Savoir Onirique + deux armes et une spécialité personnelle. *Équipement* : deux armes ou une arme et un bouclier, une armure (au mieux une cotte de mailles).

Noble — Petite noblesse, sans espoir de titres. *Compétences* : Art, Droit Coutumier, Marchandage, Occultisme, Persuasion, Savoir Onirique + une spécialité personnelle. *Équipement* : des habits élégants, deux petites pierres précieuses et une de taille moyenne.

Ouvrier — Travailleurs ordinaires de tout type. À Inquanok, il s'agira surtout de mineurs. *Compétences* : Baratin, Esquiver, Grimper, Lancer, Sauter, une arme + une spécialité personnelle. *Équipement* : une arme, vieille et passablement usagée.

Pêcheur — Ceux qui vivent des richesses de la mer. *Compétences* : Écouter, Histoire Naturelle, Lancer, Nager, Navigation, Piloter un Bateau, Trouver Objet Caché. *Équipement* : un petit bateau et du matériel de pêche.

Prêtre — Adorateurs professionnels des Grandes Entités. *Compétences* : Baratin, Droit Coutumier, Occultisme, Persuasion, Rêver*, Savoir Onirique + une spécialité personnelle. *Équipement* : un petit symbole sacré de la Grande Entité vénérée par le prêtre, en métal précieux.

Professeur — Un tuteur privé ou éducateur par bonté d'âme. *Compétences* : Baratin, Histoire Naturelle, Langue Étrangère, Persuasion, Savoir Onirique + deux spécialités personnelles. *Équipement* : un livre.

Sage — Érudits, bibliothécaires et autres chercheurs de savoir. *Compétences* : Histoire Naturelle, Occultisme, Savoir Onirique + deux Langues Étrangères, un Artisanat (domaine de connaissance) et une spécialité personnelle. *Équipement* : un livre.

Secrétaire — Assistants des nobles ou des marchands. Certains font partie d'une guilde. *Compétences* : Comptabilité, Conduire Charrette, Droit Coutumier, Marchandage, Navigation, Trouver Objet Caché, + une spécialité personnelle. *Équipement* : un boulier, des habits élégants et une petite pierre précieuse.

Soldat — Gardes et autres guerriers employés dans le respect de la loi. *Compétences* : Esquiver, Coup de Poing, Droit Coutumier, Sauter + deux armes et une spécialité personnelle. *Équipement* : deux armes ou une arme et un bouclier, une armure (au mieux une cotte de mailles).

Tueur — Des guerriers au cœur noir qui travaillent en dehors de la loi. *Compétences* : Coup de Poing, Discrétion, Esquiver, Persuasion, Sauter, Trouver Objet Caché + une arme. *Équipement* : une arme et une armure de cuir.

Voleur — Filous et autres tire-laine. *Compétences* : Baratin, Discrétion, Dissimulation, Grimper, Se Cacher, Serrurerie + une arme. *Équipement* : quelques breloques volées sans grande valeur et une arme.

**Cette profession permet d'investir dans la compétence Rêver jusqu'à un maximum de 25 %.*

Armes et armures des Contrées du Rêve

	%	Dommages	Mains	Portée	att/round	PV
Attaques à mains nues						
Coup de Pied	25	1D6 + bd	0	Contact	1	
Coup de Poing	50	1D3 + bd	1	Contact	1	
Coup de Tête	10	1D4 + bd	0	Contact	1	
Lutte	25	Spécial	2	Contact	1	
Armes de Corps à corps						
Couteau*	25	1D6 + bd	1	Contact	1	12
Dague*	25	1D4+2 + bd	1	Contact	1	15
Épée du Désert*	15	1D8+1 + bd	1	Contact	1	20
Épée de Duel*	10	1D6 + bd	1	Contact	1	15
Épée, Canne*	20	1D6 + bd	1	Contact	1	10
Épée, Courte*	15	1D6+1 + bd	1	Contact	1	20
Espadon	5	2D8 + bd	2	Contact	1	20
Faucille	20	1D6+1 + bd	2	Contact	1	12
Fléau, Étoile du Matin	10	1D10+1 + bd	1	Contact	1	12
Fléau, Trois Chaînes	10	1D6+2 + bd	1	Contact	1	20
Fleuret*	10	1D6+1 + bd	1	Contact	1	10
Fouet	5	1D3 ou prise	1	3 mètres	1	4
Garrot	15	Étranglement**	2	Contact	1	1
Gourdin, grand	25	1D8 + bd	1	Contact	1	20
Gourdin, petit	25	1D6 + bd	1	Contact	1	15
Guisarme	10	2D6+2	2	Contact	1	12
Hache de Bataille	20	1D8+2 + bd	1	Contact	1	15
Hache de Kled	20	2D6 + bd	1	Contact	1	15
Hachette	20	1D6+1 + bd	1	Contact	1	12
Hallebarde*	10	3D6 + bd	2	Contact	1	12
Javelot, Grand*	15	1D8+1 + bd	2	Contact	1	15
Javelot, Petit*	15	1D6+1 + bd	1	Contact	1	15
Lance de Cavalerie	10	1D8+1+1D6***	2	Contact	1	15
Marteau de guerre	25	1D6+2 + bd	1	Contact	1	20
Masse	25	1D6+2 + bd	1	Contact	1	20
Nerf de Bœuf	40	1D8 + bd	1	Contact	1	4
Pique*	10	1D10+2 + bd	2	Contact	1	15
Rapière*	10	1D6+1 + bd	1	Contact	1	12
Armes de tir*						
Arc, composite@	5	1D8+1	2	40 mètres	2	10
Arc, Long	5	1D8+1	2	30 mètres	2	9
Arc, Ossarain@@	5	1D6+1	2	30 mètres	2	9
Fronde	5	1D8	2	30 mètres	1	1
Sarbacane	10	1D3	2	10 mètres	1	4
Armes de jet						
Boomerang de guerre	% en Lancer	1D8	1	Voir Lancer	1/2	8
Dague*	% en Lancer	1D4+2	1	Voir Lancer	1	15
Javelot	% en Lancer	1D8+1	1	Voir Lancer	1/2	15
Pierre lancée	% en Lancer	1D4	1	Voir Lancer	1	10

Armure

Cuir souple	1 PV	Écaille	6 PV
Cuir rigide	2 PV	Chaîne	7 PV
Cuir bouilli	3 PV	Plaques	8 PV
Anneau	5 PV	Bouclier*	+2 PV

** — Nécessite une main libre*

** — Cette arme ou cette catégorie d'arme peut empaler.*
*** — Utilisez les règles concernant la noyade pour déterminer les dommages infligés.*
**** — Seulement si l'utilisateur est à cheval.*
@ — Ces arcs sont rares.
@@ — Peut être utilisé à cheval, en utilisant le score le plus faible entre Tir à l'Arc et Monter à Cheval.

> **Les natifs et les sortilèges**
>
> Les Contrées du Rêve constituent un domaine fantastique, où la magie est beaucoup plus présente que dans notre monde. C'est pour cette raison que les sortilèges des Contrées du Rêve ne peuvent être lancés dans le Monde de l'Éveil (voir pages 138-144).
>
> Les natifs des Contrées du Rêve sont donc des habitués du fantastique, aussi le lancement des sortilèges affecte-t-il beaucoup moins leur Santé Mentale. Quand ils jettent un sort du Monde de l'Éveil, leurs pertes en SAN sont réduites au minimum du tirage. En revanche, leur jet de SAN reste normal pour les sortilèges des Contrées du Rêve qui sont typiquement plus horribles, plus puissants ou plus perturbateurs que ceux du Monde de l'Éveil.

Rêver (0 %)

La compétence Rêver est présentée en détail dans le Chapitre Un de ce livre. Souvenez-vous que les natifs des Contrées du Rêve ont moins de facilité pour Rêver, car la réalité de ce monde leur est plus concrète. Pour obtenir une réussite, ils doivent faire leur jet sous le cinquième de cette compétence. Contrairement aux personnages du Monde de l'Éveil, ils ne bénéficient, au départ, d'aucune chance de base dans ce domaine.

Savoir Onirique (10 %)

La compétence Savoir Onirique est présentée en détail dans le Chapitre Un de ce livre. Pour les natifs des Contrées du Rêve, elle représente une compréhension très naturelle du monde qui les entoure. Chaque fois qu'un aventurier des Contrées du Rêve obtient 2 points en Mythe de Cthulhu, il voit sa compétence Savoir Onirique augmenter de 1 point, comme un investigateur ordinaire.

Serrurerie (0 %)

Dans les Contrées du Rêve, la compétence Serrurerie serait plus justement appelée Crochetage. Elle n'apporte aucune connaissance des systèmes d'alarme électroniques et sophistiqués.

Compétences de combat

Les armes des Contrées du Rêve sont plus variées que celles du Monde de l'Éveil. Un aventurier sera donc généralement entraîné à un type d'arme spécifique, sans être nécessairement habile avec des armes similaires du fait de la différence de poids ou de style de combat.

Armes d'Hast (10 %)

Cette classe d'armes comprend essentiellement de très longs bâtons à l'extrémité garnie de lames acérées : hallebardes, piques, guisarmes, etc. Les armes d'hast sont principalement utilisée par les soldats entraînés au combat d'unités.

Attaques à Mains Nues (variable)

Ce sont les compétences classiques de *L'Appel de Cthulhu*, Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied et Lutte. Elles ne constituent pas un type d'arme cohérent et l'augmentation d'une compétence n'a pas d'effet sur les autres.

Couteau (25 %)

Toutes sortes d'armes courtes de taille et d'estoc : couteaux de boucher, de chasse ou de cuisine, poignards, stylets et dagues.

Escrime (10 %)

Couvre l'usage des fleurets, rapières et épées de duel.

Hache (20 %)

Toutes sortes de haches, depuis les haches de bûcheron jusqu'à la hache de bataille.

Javelot (15 %)

Les javelots, grands et petits.

Lance de Cavalerie (10 %)

Utilisation montée de la lance. Quand une attaque est portée, utilisez le score le plus faible entre Lance et Monter à Cheval.

Tir à l'arc (10 %)

Cette compétence couvre les arcs courts, longs et composites. Sauf exception, les arbalètes n'existent pas dans les Contrées du Rêve. De toute façon, elles ne pourraient pas être utilisées avec cette compétence.

Armes spécifiques (variable)

Les autres armes sont trop diverses pour former un type cohérent. L'augmentation d'une compétence d'arme spécifique n'a donc pas d'effet sur les autres. Nombres d'épées et d'armes contondantes, les nerfs-de-bœufs, fléaux, lances, filets, faucilles et fouets tombent dans cette vaste classification.

Verso de la fiche

Comme pour la fiche d'investigateur ordinaire de *L'Appel de Cthulhu*, le verso de la fiche d'aventurier regroupe toutes sortes d'informations personnelles. Notez que la case Revenus et Économies a disparu. Même si certains royaumes possèdent une monnaie, l'essentiel des échanges des Contrées du Rêve se fait par le biais du troc. L'épargne, les biens personnels et les propriétés sont des concepts quasiment inconnus, hormis chez les nobles.

La case Objets Magiques/Sortilèges Connus occupe plus de place, ce qui reflète leur plus grande disponibilité dans ce domaine fantastique.

Et maintenant ?

Maintenant que vous avez créé un aventurier, vous allez devoir définir ce qu'il fait actuellement. Les Contrées du Rêve formant un royaume irréel, l'idée qu'il vagabonde y est plus acceptable que dans *L'Appel de Cthulhu*. Il est tout à fait envisageable que votre aventurier ait renoncé à son activité passée pour découvrir le monde.

Votre Gardien a aussi pu décider de conserver le style traditionnel de *L'Appel de Cthulhu*. Quand l'horreur réapparaît un jour dans les Contrées du Rêve, votre aventurier, irrévocablement saisi par ses vrilles, se trouve contraint d'abandonner un temps sa vie paisible pour le bien de la communauté.



Une bibliographie des Contrées du Rêve

Un catalogue des récits qui sont à la base de ce recueil et leurs références de publication.

Baker, Herbert Jerry; "Beyond the Peaks of Throk"; dans *The Arkham Sampler* vol. 2, no. 3, 1984.

Breach, Arthur William Lloyd; "The Return of the White Ship"; dans *Cthulhu's Heirs*, 1ère édition, publié par Chaosium, Inc., copyright 1994.

Campbell, Ramsey; "The Render of the Veils", "The Inhabitant of the Lake"; dans *Cold Print*, publié par Tom Doherty Associates, Inc. under the TOR imprint, copyright 1987.

Carter, Lin; "Zoth-Ommog"; dans *The Disciples of Cthulhu*, 1ère édition, publié par DAW, copyright 1976; "Dreams in the House of Weir"; dans *The Shub-Niggurath Cycle*, publié par Chaosium, Inc., copyright 1994; "In the Vale of Pnath"; dans *Nameless Places*, publié par Arkham House, copyright 1975; "The Winfield Heritance", dans*Wierd Tales #3*, publié par Zebra Books, copyright 1981; "The Necronomicon : The Dee Translation"; dans *The Necronomicon*, publié par Chaosium, Inc., copyright 1996.

Carter, Lin with Smith, Clark Ashton; "The Stairs in the Crypt"; dans *Lost Worlds*, publié par DAW Books, copyright 1980.

DeBill, Jr, Walter C; "In 'Ygiroth"; dans *Nameless Places*, publié par Arkham House, copyright 1975.

Derleth, August; "Le Pacte des Sandwin", "Le Sceau de R'lyeh", *Le Masque de Cthulhu*, J'ai Lu; "Beyond the Threshold"; dans *Tales of the Cthulhu Mythos*, publié par Arkham House, copyright 1990.

Derleth, August with Schorer, Mark; "The Lair of the Star Spawn"; dans *Tales of the Lovecraft Mythos*, publié par Fedogan & Bremer, copyright 1992.

Harms, Daniel; *Encyclopedia Cthulhiana*; publié par Chaosium, Inc., copyright 1994.

Kuttner, Henry; "The Salem Horror"; dans *The Book of Iod*; publié par Chaosium, copyright 1995.

Lovecraft, H.P.; "Ex Oblivione", Night Ocean, J'ai Lu; "Le Modèle de Pickman", *Je Suis d'Ailleurs*, Présence du Futur; "Polaris", "La Malédiction de Sarnath", "Les Chats d'Ulthar", "Céléphaïs", "Les Autres Dieux", "La Quête d'Iranon", "Hypnos", "L'Étrange Maison Haute dans la Brume", "Le Bateau Blanc" dans le recueil *Dagon et Autres Nouvelles de Terreur*; "À la Recherche de Kadath", La Clé d'Argent" et "À Travers les Portes de la Clé d'Argent" dans le recueil *Démons et Merveilles*, 10/18; "Les Montagnes Hallucinées", *Dans l'abîme du temps*, présence du futur; "Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres", *La couleur tombée du ciel*, présence du futur; "The Elder Pharos", "NightGaunts", dans *Fungi from Yuggoth*, publié par Necronomicon Press, copyright 1990.

Lovecraft, H.P. & Bishop, Zealia; "Le Tertre", *L'Horreur dans le Cimetière*, Presses Pocket.

Lovecraft, H.P. avec Derleth, August; Le Rôdeur Devant Le Seuil, J'ai Lu; "The Lamp of Alhazred"; dans *The Survivor and Others*, publié par Ballantine Books, copyright 1971.

Lumley, Brian; *Le Héros des Rêves*, *Le Vaisseau des Rêves* & *La Lune des Rêves*, Pocket; *Clock of Dreams*, publié par Harper Collins under the Grafton imprint, copyright 1978; *Iced on Aran*, publié par Tom Doherty Associates, Inc. under the TOR imprint, copyright 1990; *Elysia : The Coming of Cthulhu*, publié par W. Paul Ganley, copyright 1989; "The Calling of the Black", "The Black Recalled", dans *The Complete Crow*, publié par W. Paul Ganley, copyright 1987.

Myers, Gary; *The House of the Worm*, publié par Arkham House, copyright 1975; "The Gods of Earth", dans *Nameless Places*, publié par Arkham House, copyright 1975; "The Snout in the Alcove", dans *The Year's Beast Fantasy Stories : 3*, publié par DAW, copyright 1977; "The Priest of Mlok", dans *Crypt of Cthulhu #22*, publié par Robert Price, copyright 1984; "The Gods of Drinen", dans *Crypt of Cthulhu #29*, publié par Robert Price, copyright 1985; "The Tomb of Neb", dans *Crypt of Cthulhu #31*, publié par Robert Price, copyright 1985, "The Treasure of the Ancients", dans *Crypt of Cthulhu #56*, publié par Robert Price, copyright 1988.

Myers, Gary with Laidlaw, Marc; "The Summons of Nugu-th-Yug", dans *Wierd Tales #3*, publié par Zebra Books, copyright 1981.

Petersen, Sandy & Willis, Lynn; *Créatures des Contrées du Rêve*, Descartes.

Price, E Hoffman; "The Lord of Illusion"; dans *Tales of the Lovecraft Mythos*, publié par Fedogan & Bremer, copyright 1992.

Smith, Clark Ashton; "Les Sept Sortilèges", *L'Empire des Nécromants*, NéO.

Winter-Damon, t.; "KADATH/The Vision and the Journey"; dans *Cthulhu's Heirs*, publié par Chaosium, Inc., copyright 1994.

Suppléments de Jeu

Note : Sauf indication contraire, les références suivantes ont été publiées par Descartes quand elles sont françaises et Chaosium quand elles sont anglaises.

Aniolowski, Scott David; *Le Livre des Monstres : La Collection Aniolowski, Volume I*; *Ye Booke of Monsters II : The Collection Aniolowski, volume 2*, copyright 1994.

Barton, Bill; "La Malédiction de Chaugnar Faugn", *La Malédiction des Chthoniens*.

Herber, Keith; "The Condemned", dans *Arkham Unveiled*, copyright 1990.

Herber, Keith, et al; "Introduction" à *Au-delà du Tombeau, Livret n° 1 du Rejeton d'Azathoth*, "Ulthar" et "Le Rejeton d'Azathoth", dans *Le Rejeton Approche, Livret n° 2 du Rejeton d'Azathoth.*

Leman, Andrew & Anderson, Jamie; "Avec Préméditation", dans *Aventures dans la Région d'Arkham*.

S. Petersen & L. Willis, Lynn; "Alcheringa" dans *Terror Australis*.

Lyons, Doug; "The Pits of Bendal-Dolum", dans *Cthulhu Classics*, copyright 1989.

Miller, Kurt; "The Lurker in the Crypt", dans *Fatal Experiments*, Expérience Fatales copyright 1990.

Morrison, Mark, et al; "Ships on the Seas", dans *Sailing on the Seas of Fate** (un supplément pour Elric rpg), copyright 1996.

Petersen, Sandy & Willis, Lynn; *L'Appel de Cthulhu*, Cinquième Édition.

Thomas, G.W. & Willis, Lynn; "La Cité des Abysses" dans *Cthulhu 90*.

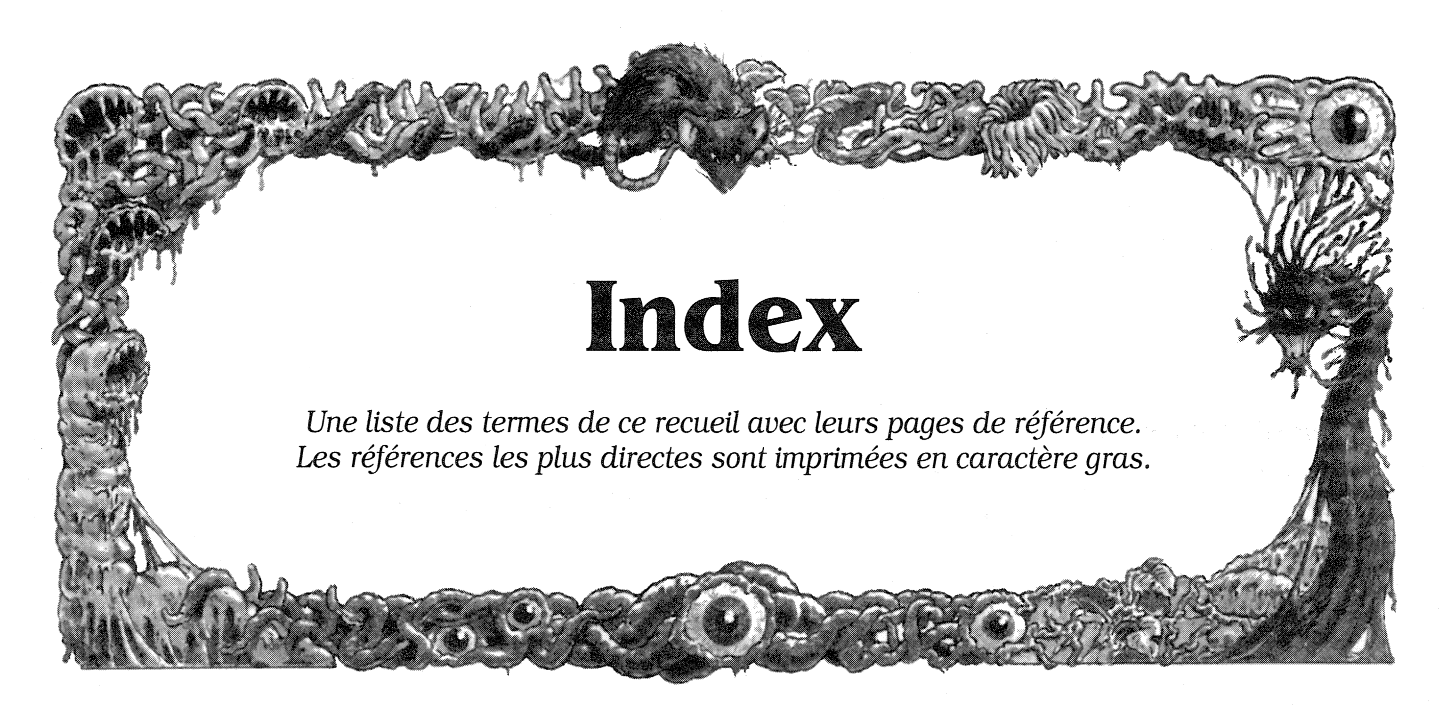


Une chronologie des Contrées du Rêve

Une tentative de classement chronologique des récits des Contrées du Rêve

Ceux qui sont intéressés peuvent consulter la liste suivante, qui cherche à définir la succession chronologique entre les différents romans et nouvelles des Contrées du Rêve. L'ordre n'est donc pas celui de leur création ou de leur publication. Il dérive plutôt des événements qui animent le récit.

"In the Vale of Pnath", Lin Carter
"K'n-Yan", Walter C. DeBill Jr
"La Malédiction de Sarnath", HPL
"Les Chats d'Ulthar", HPL
"Les Autres Dieux", HPL
"La Quête d'Iranon", HPL
"Céléphaïs", HPL
The House of the Worm, Gary Myers
"À la Recherche de Kadath", HPL
"The Summons of Nuguth-Yug", Gary Myers
"Le Bateau Blanc", HPL
"The Return of the White Ship", AWL Breach
"Ex Oblivione", HPL
"Polaris", HPL
"Kadath/The Vision & The Journey", t. Winter-Damon
"La Clé d'Argent", HPL
"À Travers les Portes de la Clé d'Argent", HPL
"The Gods of Earth", Gary Myers
Clock of Dreams, Brian Lumley
Le Héros des Rêves, Brian Lumley
Le Vaisseau des Rêves, Brian Lumley
La Lune des Rêves, Brian Lumley
Iced on Aran, Brian Lumley
Elysia, Brian Lumley



Index

Une liste des termes de ce recueil avec leurs pages de référence. Les références les plus directes sont imprimées en caractère gras.

Cet index ne saurait être complet mais il comprend bien toutes les références importantes pour les termes cités.

A

Abhoth 48, **119**
Ai, Fleuve **53**
Akurion **53**
Alaozar **45**
Alcheringa **69**
Amulette de N'tse-Kaambl **132**
Anathème (nouveau sort) **134**
Andahad **49**
Animer les Cadavres (nouveau sort) **134**
Annales de Leng **132**
Anneaux Concentriques du Ver (nouveau sort) **134**
Aphorat **53**
Araignées de Leng **83**
Araignées Goudrons **83**
Araignées-Chiens **83**
Aran, Mont **41**
Arbres Sorcières **84**
Ariel **119**
Artefacts Magiques **132**
Atal, Grand Prêtre d'Ulthar **72**
Atlach-Nacha **120**
Autre Bendal-Dolum **67**, 68
Autres Dieux Inférieurs **120**
Autres Dieux **119**
Ayell-Tzarthica, Montagnes d' **53**
Azathoth 69, **120**

B

Baharna **49**
Banof **45**
Barrière Grise, Pics de la **46**
Barrière Oblongue (nouveau sort) **134**
Barzai, Le Sage **72**
Barzai, Livre de **133**
Basilics **84**
Bast **120**
Bateau Blanc **72**
Benna, Baie de **45**
Bête dans le Gouffre **85**
Bêtes Lunaires 67, **85**
Blupes **85**
Bnazic, Désert **54**
Bois Enchanté **54**
Bokrug **121**
Bouclier de Flammes (nouveau sort) **134**
Brouillard Rampant **121**
Brume d'Argent (nouveau sort) **134**
Buopoths **86**
Byharrid-Imon-Ishara, Homme d'action **74**

C

Capitaine du Bateau Blanc **72**
Carrière des Dieux **37**
Carrières d'onyx **48**
Carter, Randolph **73**
Cascades de Florins (nouveau sort) **134**
Cathurie **69**
Cauchemars
Caveaux de Zin **65**
Caverne de la Flamme **55**
Caverne des Colonnes **65**
Cavernes de Vie **55**
Céléphaïs **42**, 43
Cérénérienne, Mer **52**
Chant de Glissande (nouveau sort) **134**
Château des Grandes Entités **46**
Château du Bassin Sacré **53**
Chats d'Ulthar **73**
Chats d'Uranus **87**
Chats de Céléphaïs **73**
Chats de Saturne **87**
Chats **86**
Chimères de Nuages **88**
Chose au Masque Jaune **121**
Chose Qui Court **88**
Chose Suspendue dans le Vide **89**
Citadelle d'Haon-Dor **67**
Cité des Bêtes Lunaires **67**
Cité des Gugs **65**
Cité des Murmureurs **65**
Cité Engloutie **51**
Cité sous les eaux **51**
Cité-Absente-De-Toutes-Les-Cartes **42**
Cité-Où-Mieux-Vaut-Ne-Pas-Entrer **42**
Clé d'Argent **10**
Clé des Portails d'Émerveillement **9**
Collines Tanariennes **42**
Colonne de Flamme **89**
Colonne Gardienne **89**
Colonnes de Basalte de l'Ouest **52**
Colonnes de Granit du Sud **52**
Compétences **174**
Concocter le Breuvage de L'espace (nouveau sort) **134**
Conjuration Onirique (nouveau sort) **135**
Contacter Bokrug (nouveau sort) **134**
Contacter Lobon (nouveau sort) **134**
Contacter Nath-Horthath (nouveau sort) **134**
Contacter Tamash (nouveau sort) **134**
Contacter une Bête Lunaire (nouveau sort) **133**
Contacter Zo-Kalar (nouveau sort) **134**
Cornouailles-sur-Mer **42**
Cour d'Azathoth **69**
Cratère de Mnomquah **68**
Cristalliseurs de Rêves **9**
Cubes de diorite de Golthoth **132**
Cuppar-Nombo, Cité de **55**
Cuppar-Nombo, Désert de **55**
Cylindres de brique de Kadathéron **133**

D

D'harsis, Quatrième Livre de **133**
Déflexion (nouveau sort) **135**
Demi-Frère de Nyarlathotep **90**
Désert de Cuppar- Nombo **55**
Désert de Pierre **55**
Désert Glacé **46**
Dessiccation (nouveau sort) **135**
Dholes Fourmis-Lions **90**
Dholes **90**
Diakos **46**
Dideks **-**
Dieux Extérieurs **119**
Dieux Très Anciens **119**
Dissolution du Squelette (nouveau sort) **135**
Divinités Mineures des Contrées **119**
Dlareth, Mont **55**
Dother **55**
Dragons-Papillons **91**
Drinen **55**
Dromadaires **91**
Ducs d'Ishara **73**
Dylath-Leen **55**

E

Eblouissement Séraphique (nouveau sort) **135**
Ecran Equilatéral (nouveau sort) **135**
Ecritures de Klek **133**
Efts-Lampes **91**
Eidolon **77**
Éléphants **92**
Elton, Basil **74**
Elton, Nathaniel **74**
Enfants d'Abhoth **92**
Enfants du Sphinx **93**
Enflure (nouveau sort) **135**
Ennon, Pays d' **56**
Esprit d'Acier (nouveau sort) **135**
Être d'Ib **93**
Eviscération (nouveau sort) **135**
Explosion Cardiaque (nouveau sort) **135**

F

Fabuleuse Boule d'Argent **132**
Femmites **101**
Flamme de Lambent (nouveau sort) **135**
Folie Furieuse (nouveau sort) **136**
Forêt de Champignons **65**
Foudroiement de Malenkamon (nouveau sort) **136**
Fournaise de Bolonath (nouveau sort) **136**

G

Gak **42**
Gardes de Yath-Lhi **94**
Gardien des Rêves **95**
Gardiens des Cristalliseurs de Rêves **94**
Gardiens du Désert **46**
Gathnod-Natz-ill Ishara, persécuteur **74**
Général des Chats d'Ulthar **73**
Getech **74**
Ghadamon **121**
Ghasts **96**
Gloon
Gnophkehs
Gnorri **96**
Gobelins **96**
Golthoth, 3 Cubes de diorite de **132**
Golthoth, Ruines de **56**
Goules **97**
Grand Abysse **65**
Grand Cercle de Pierres **56**
Grand Ossuaire des Dholes **46**
Grand Prêtre de Nath-Horthath **75**
Grande Bibliothèque **44**
Grande Carrière d'Onyx **48**
Grandes Entités **119**
Grands Anciens **119**
Grands Arbres **97**
Grogneurs **97**
Gugs **98**

H

Hagarg Ryonis **122**
Halflings de D'haz **98**
Haon-Dor 67, **75**
Haragrim **75**
Hatheg-Kla, Mont **57**
Hatheg, Village **57**
Hazuth-Kleg **42**
Hémophores **99**
Hlanith **57, 58**
Hommes de Leng **99**
Hommes-Tiques **100**
Hommites **100**
Horde de la Nuit **101**
Horloge-Temps **10**
Horrible Malédiction de Cerrit (nouveau sort) **136**
Hypnos **123**

I

Ib, Ruines de **57**
Ibbix **76**
Ilarnek **57**
Ilek-Vad **44**
Implan, Collines d' **57**
Inquanok **46**
Inscriptions de 'Ygiroth **133**
Insoutenable Démangeaison (nouveau sort) **136**
Invisibilité (nouveau sort) **136**
Invoquer/Contrôler un Blupe (nouveau sort) **133**
Invoquer/Contrôler un Eft-lampe (nouveau sort) **133**
Invoquer/Contrôler un Enfant D'atlach-Nacha (nouveau sort) **133**
Invoquer/Contrôler un Serviteur de Karakal (nouveau sort) **133**
Invoquer/Contrôler une Ombre (nouveau sort) **133**
Ishara **47**, 73

J

Jaren **57**
Jungle de Kled **57, 59**

K

Kaar, Plaine de **47**
Kadath **47**
Kadathéron **57**
Kadathéron, cylindres de briques de **133**
Kadiphonek, Mont **47**
Kaman-Thah et Nasht **76**
Karakal **123**
Karoth **67**
Karthiennes, Collines **57**
Kingsport ,
Kiran **57**
Kled, Jungle de **57**
Kled, Principautés ,
Klek, Ecritures de **133**
Kra, Fleuve **59**
Kuranes, Roi **77**
Kyreshs **102**

L

La Nuit **126**
Labyrinthes des Gnorri **44**
Lac Noir d'Ubboth **68**
Lac Sans Nom
Lac Stérile **65**
Lamas **102**
Langues-Rasoirs , **103**
Larves des Autres Dieux **103**
Lassitude de Phein (nouveau sort) **136**
Lathi **77**
Le Sortilège Perdu avec Ib (nouveau sort) **137**
Lelag-Leng **47**
Leng, Annales de **132**
Leng, Plateau de **47**
Lérion, Mont **59**
Les Natifs des Contrées Et les Sortilèges
Levée des Géants **59**
Lévitation Incontrôlée (nouveau sort) **136**
Lhosk **44**
Lilith **123**
Liranien, Désert **59**
Livre de Barzai **133**
Livre des Pierres Noires **133**
Lloigor
Lobon **124**
Lomar **47**
Lothron, Testament de **133**
Lune **67**
Luz **48**

M

M'fuhnoo **59**
Magah, Oiseaux **107**
Maigres Bêtes de la Nuit **104**
Maison de Shuggob **65**
Maison du Ver **48**
Mandragore (nouveau sort) **136**
Manticores **104**
Marchand aux Yeux Bridés **80**
Masque d'Or **132**
Mer Cérénérienne **52**
Mer de Goudron **65**
Mer des Os **67**
Mer du Sud **52**
Messager d'Azathoth **68, 104**
Mhor **44**
Microcosme de Cristal (nouveau sort) **136**
Miniaturisation (nouveau sort) **136**
Mnar **59**
Mnomquah, Cratère de **68**
Mnomquah, Grand Ancien **125**
Mnomquah, Temple de **68**
Moisissures Visqueuses **105**
Monastère Préhistorique **48**
Monde Inférieur **65, 66**
Mondes Au-Delà **69**
Monstres Phosphorescents **105**
Montagnes de la Désolation **59**
Mtal **52**
Mur Opaque (nouveau sort) **136**
Musards Primitifs **106**
Mygnar **60**
Mynanthra, vallée de **60**

N

N'kraal **60**
N'tse-Kaambl **125**
N'tse-Kaambl, Amulette de **132**
Naggoob **106**
Naraxa, Fleuve **45**
Narthos, Vallée de **60**
Nath-Horthath **126**
Ngranek, Mt. **50**
Nhhngr **69**
Nir **60**
Nithy-Vash **45**
Noctambules **106**
Nodens 67, **126**
Noton, Mont **48**
Nuguth-Yug **78**
Nug-Yaa **68**
Nyarlathotep **127**
Nyrass **78**

O

Ogrothan **60**
Oiseaux Magah **107**
Olathoe **48**
Ombres **107**
Oonai **60**
Oorn **127**
Ooth-Nargai, pays de **45**
Oriab **49**, 50
Ossaraines, Steppes **60**
Oukranos, Divinité Mineure **128**
Oukranos, Fleuve **60**
Oukranos, Royaume d' **60**

P

Parg, Forêt de **60**
Patriarche des Chats de Céléphaïs **73**
Pétrification d'Eanore (nouveau sort) **136**
Peuple Serpent **108**
Phillips, Ward **79**
Pickman, Richard Upton **79**
Pierre Enchantée **60**
Pierres Noires, Livre des **133**
Plaine des Galets **67**
Plaine des Goules **67**
Pnath, Vallée de **67**
Poissons Carnivores **108**
Poissons-Gales **108**
Portail d'onirologie **11**
Portail des rêves **11**
Porte du Profond Sommeil **60**
Prince Fiasal
Princesse Zura **82**
Puits des Choses Inconnues **48**

Q

Qorth
Quatrième Livre de D'harsis **133**
Quumyagga **109**

R

Régression (nouveau sort) **137**
Rêver **14**, 17
Rideaux de dentelle de Hish (nouveau sort) **137**
Rinar **45**
Robigus **128**
Roc Sans Nom **52**
Rocher des Goules **67**
Rôdeurs Sombres **44**
Roi Kurannes **77**
Roi Voilé **109**
Rokol **60**
Royaume des Gugs **67**
Ruines de Karoth **67**
Ruines Sans Nom **50**

S

Sarkia **48**
Sarkomand **48**
Sarnath **61**
Sarrub **69**
Savoir Onirique **14**
Sculpteur sur glace de l'Aran **76**
Seigneurs de Luz **109**
Selarn **49**
Sentinelles du Désert **110**
Sérannie **52**
Serpent de Mnomquah (nouveau sort) **137**
Serpents Ailés **110**
Servage (nouveau sort) **137**
Servants de Ghadamon **110**
Serviteurs de Karakal **111**
Shantaks **111**
Shub-Niggurath
Shuggob **80**
Sidrak, Mont **61**
Sinara **61**
Sinistre Marchand aux Yeux Bridés **80**
Six Royaumes **44**
Skaa **80**
Skai, Fleuve **61**
Skai, Royaume de **61**
Sloblubikiks **111**
Sluggocs **112**
Snid **81**
Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger **8**
Sombre Joyau d'Incommensurable Valeur **116**
Sona-Nyl, Pays de **61**
Souffle Stupéfiant (nouveau sort) **137**
Sphères Pourpres de Ptath (nouveau sort) **138**
Spirale de Suth (nouveau sort) **138**
Stabilité (nouveau sort) **138**
Stéthélos **61**
Sthood **129**
Sydarthia **61**
Synarchobiblaron **133**

T

Tak **81**
Tamash **130**
Tanta, Vallée de **61**
Teloth **61**
Temple de Mnomquah **68**
Temple de Nodens **67**
Terres Interdites **45**
Testament de Lothron **133**
Thalarion **61**
Theelys **62**
Thorabon **62**
Thorin, Mont **62**
Thorsense **82**
Thraa **62**
Thran **62**
Throk, Pics de **67**
Thurai, Mont **62**
Ti-Penth **63**
Tissage Infernal (nouveau sort) **138**
Tour Noire de Leng **47**
Tournoiement (nouveau sort) **138**
Traits d'Emeraude de Ptath (nouveau sort) **138**
Transmutation Hideuse (nouveau sort) **138**
Tritons **112**
Tross, Fleuve **63**
Tyrhhia **50**

U

Ulthar **63**
Urg **49**
Urhags **113**

V

Vague de Chaleur Katarienne (nouveau sort) **138**
Vaillance de Throth (nouveau sort) **138**
Vallée Maudite **51**
Vallée-Qui-Est-la-Nuit **45**
Vent Viride (nouveau sort) **138**
Vers de Feu **113**
Vers de Foudre **114**
Vers Urls **114**
Vêtements Vivants (nouveau sort) **138**
Vieillissement (nouveau sort) **139**
Voix du Pandémonium (nouveau sort) **139**
Voleur D'âmes (nouveau sort) **139**
Vol-La-Lumière **117**
Vooniths **114**
Vornai **49**
Vortex du Voyage Lointain (nouveau sort) **139**
Voyant aux Yeux Invisibles **79**

W, X

Wamps **115**
Wénéliens **115**
X
X Vivant (nouveau sort) **139**
Xari, Fleuve **63**
Xiurhn, Gardien du Sombre Joyaux **116**
Xiurhn, Tour de **45**

Y

Yah-Vho **82**
Yaks **117**
Yath, Lac de **51**
Yath-Lhi **117**
'Ygiroth, Cité de **63**
'Ygiroth, Inscriptions de **133**
'Ygiroth, Temple de **63**
'Ygirothiens **117**
Yibb-Tstll **130**
Yop **130**
Yr**69**
Ythogtha
Yundu **69**
Yuth, Monastère de **45**

Z

Zais **64**
Zak **64**
Zakarion **64**
Zanthu
Zar **64**
Zèbres **118**
Zobna **49**
Zo-Kalar **131**
Zoog, Villages **64**
Zoogs, carnivores **118**
Zulan-Thek **45**
Zura **64**
Zura, Princesse **82**
Zuro, Fleuve **65**

Fiche d'Aventurier

Nom du joueur ______

Les Contrées du Rêve

L'Appel de Cthulhu

Nom ______

Profession ______ Sexe ______ Age ______

Statut dans la guilde ______

Lieu de naissance ______

Désordres psychologiques ______

Caractéristiques

FOR ______ DEX ______ INT ______ Idée ______

CON ______ APP ______ POU ______ Chance ______

TAI ______ SAN ______ EDU ______ Connais. ______

99-Mythe de Cthulhu ______ Bonus aux dommages ______

Points de Santé Mentale

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65

66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82

83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27

28 29 30 31 32 33 34 35

36 37 38 39 40 41 42 43

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27

28 29 30 31 32 33 34 35

36 37 38 39 40 41 42 43

Compétences de l'Investigateur

Art (05 %) ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______

Artisanat (05 %) ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ Arts Martiaux (00 %) ______
- ❑ Baratin (05 %) ______
- ❑ Bibliothèque (25 %) ______
- ❑ Comptabilité (10 %) ______
- ❑ Conduire Charrette (20 %) ______
- ❑ Discrétion (10 %) ______
- ❑ Dissimulation (15 %) ______
- ❑ Droit Coutumier (05 %) ______
- ❑ Écouter (25 %) ______
- ❑ Esquiver (DEXx2 %) ______
- ❑ Grimper (40 %) ______
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) ______
- ❑ Lancer (25 %) ______
- ❑ Langue Étrangère (00 %) ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ Langue Natale (ÉDUx5 %) ______
- ❑ ______ ______
- ❑ Marchandage (05 %) ______
- ❑ Médecine (05 %) ______
- ❑ Monter à Cheval (05 %) ______
- ❑ Mythe de Cthulhu (00 %) ______
- ❑ Nager (25 %) ______
- ❑ Navigation (10 %) ______
- ❑ Occultisme (05 %) ______
- ❑ Persuasion (15 %) ______
- ❑ Piloter (00 %) ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ Premiers Soins (30 %) ______
- ❑ Rêver (00 %) ______
- ❑ Sauter (25 %) ______
- ❑ Savoir Onirique (10 %), ______
- ❑ Se Cacher (10 %) ______
- ❑ Serrurerie (00 %) ______
- ❑ Suivre une Piste (10 %) ______
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______

Compétences de combat
- ❑ Arme d'Hast (10 %) ______
- ❑ Couteau (25 %) ______
- ❑ Escrime (10 %) ______
- ❑ Hache (20 %) ______
- ❑ Javelot (10 %) ______
- ❑ Tir à l'arc (10 %) ______

Armes

Comp.	%	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ Coup de Pied (25 %)	___	1D6 + bd	0	0	1	n/a
❑ Coup de Poing (50 %)	___	1D3 + bd	1	0	1	n/a
❑ Coup de Tête (10 %)	___	1D4 + bd	0	0	1	n/a
❑ Lutte (25 %)	—	spécial	2	0	1	n/a
❑ ______						
❑ ______						

Comp.	%	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ ______						
❑ ______						
❑ ______						
❑ ______						
❑ ______						
❑ ______						

Épisodes de Folie

Nom de l'aventurier

Résidence

Description Personnelle

Famille et amis

Épisodes de Folie

Blessures

Marques et Cicatrices

Histoire de l'aventurier

Ouvrages du Mythe lus

Matériel et possessions

Artefacts magiques

Entités rencontrées

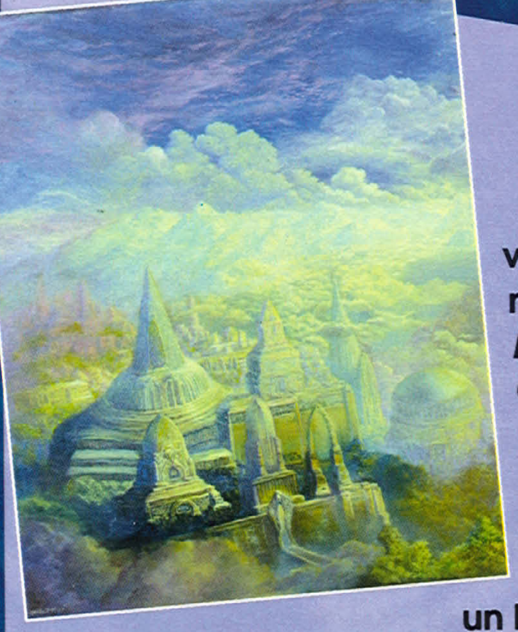
Sortilèges connus

Sortilèges	*Coût*	*Temps*



LES CONTRÉES DU RÊVE
REVISITÉES

Un grand classique, complété et corrigé, enrichi par de nouveaux monstres, éléments de décor et personnages, et augmenté d'un journal de voyage dans les Contrées du Rêve.



Nous rêvons tous. Et pour certains, les rêves peuvent devenir réalité. Ce recueil contient tout le nécessaire pour un voyage des investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* dans le pays des rêves. Pour le Gardien armé de cet ouvrage, les Sept Cents Marches et le Portail du Profond Sommeil n'ouvrent plus sur l'inconnu. On y trouve un journal de voyage dans les Contrées du Rêve, un guide géographique conséquent, les descriptions de plus de trente PNJ, un bestiaire de plus de soixante monstres, un catalogue des dieux des Contrées et de leurs cultes, une carte grande taille et plus encore. Deux aventures sont aussi incluses, Les Voiles Jaunes et L'Élève de Pickman, qui aideront le Gardien à se lancer dans cet autre univers.

Cette quatrième édition des Contrées du Rêve est beaucoup plus fournie que les précédentes, avec presque cent pages inédites et un nouveau système de création de personnages. Les Contrées du Rêve vous sont maintenant ouvertes, pour une simple visite ou une véritable campagne.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.

L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les romans et les nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de l'horreur moderne. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de choses inconnues et indicibles, cherchant à sauver l'Humanité et le monde d'un avenir lugubre.

179 F - M 255



ISBN : 2-7408-0187-4



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

